

Der offizielle NINTENDO⁶⁴ Spieleberater

SUPER MARIO 64™



NINTENDO⁶⁴



Nintendo®

TIPS, TRICKS, LEVELKARTEN UND MEHR.
DAS BUCH ZUR SPIEL-SENSATION AUF DEM NINTENDO⁶⁴





Willkommen in der wunderbaren, dreidimensionalen Welt von Super Mario 64!

Bereits vor über fünf Jahren entstand die Idee zu diesem Videospiel der Superlative. Shigeru Miyamoto, geistiger Vater der Super Mario- und Zelda-Serie, hatte schon damals eine klare Vorstellung davon, in welche Richtung sich die Unterhaltungssoftware der Zukunft entwickeln sollte. Lediglich eine leistungsfähige Hardware fehlte dem Stardesigner, um seine kreativen Visionen verwirklichen zu können.

Was damals noch als „Project Reality“ in den Köpfen der Hardwaredesigner spukte, ist inzwischen Realität geworden. In Zusammenarbeit mit den Profis der Firma Silicon Graphics Inc. (Spezialeffekte für die Hollywood-Produktionen „Terminator 2“ und „Jurassic Park“) entstand das Nintendo⁶⁴. Eine 64-Bit Videospiel-Konsole, die schier Unglaubliches zu leisten vermag. Vor zwei Jahren war es dann endlich soweit, Miyamoto konnte seinen Traum von Super Marios Quantensprung in eine virtuelle Wirklichkeit wahr machen. Zusammen mit einem dreißigköpfigen Team von Grafikern, Komponisten und Programmierern schuf er das „beste Videospiel aller Zeiten“ (Zitat der Fachpresse).

Wie jedes Miyamoto-Spiel besticht auch SUPER MARIO 64 durch innovatives Leveldesign, kinderleichte Steuerung und Tonnen von logischen Rätseln. Mit auch ungeübte Spieler die Geheimnisse der 120 Powersterne lüften können, entstand dieses Buch. Viel Spaß beim Lesen des besten Spieleberaters aller Zeiten wünscht Euch Eure

Club Nintendo Redaktion

INHALT



Das Schloß.....	2
Galerie der Guten & weniger Guten.....	6
Allgemeines	10

DAS ABENTEUER

Kurs 1	Bob Ombs Bombenberg	11
Kurs 2	Wummps Wuchtwall	17
Kurs 3	Piratenbucht Panik	23
Kurs 4	Bibberberg Bob	29
Kurs 5	Big Boos Burg	35
Kurs 6	Grüne Giftgrotte	41
Kurs 7	Lava Lagune	47
Kurs 8	Wobiwaba Wüste	53
Kurs 9	Wilde Wasserwerft	59
Kurs 10	Frostbeulen Frust.....	65
Kurs 11	Atlantis Aquaria.....	71
Kurs 12	Fliegenpilz Fiasko.....	77
Kurs 13	Gulliver Gumba.....	83
Kurs 14	Tick Tack Trauma.....	89
Kurs 15	Regenbogen Raserei.....	95
Bowers Kurse	101	
Schalterpaläste	106	
Geheime Sterne	110	
Zu guter Letzt	112	

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Redaktionsleitung: Marcus Menold
Markus Pfitzner
Redaktion: John. D. Kraft
Thomas Görg
Marko Hein
Spieltechn. Beratung: Wolfgang Ebert
Klaus Schönstedt
Michael Friesl
Redaktionsassistentz: Annette Bernert

Konzept, Design & Satz: Andrea Amend
Litho: Fotosatzstudio
M. Schnerr GmbH,
Aschaffenburg
Produktionsleitung:
Reiner Herrmann
Druck: Körner Rotationsdruck,
Sindelfingen

Der offizielle Nintendo Spieleberater „Super Mario 64“
wird von der Nintendo of Europe GmbH und
Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.
Urheberrecht: © 1997 by Nintendo of Europe GmbH
und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im offiziellen Nintendo Spieleberater „Super
Mario 64“ veröffentlichten Beiträge sind urheber-
rechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzun-
gen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige
Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrück-
lichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of
Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist
eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Artikel Nr: 3440040
Unverbindliche Preisempfehlung: DM 24,80

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim

DAS SCHLOSS

Hallo Freunde
des gepflegten Videospiele,
ich bin Lakitu und so wie ich
Mario mit meiner Kamera durch
SUPER MARIO 64 begleite, führe ich



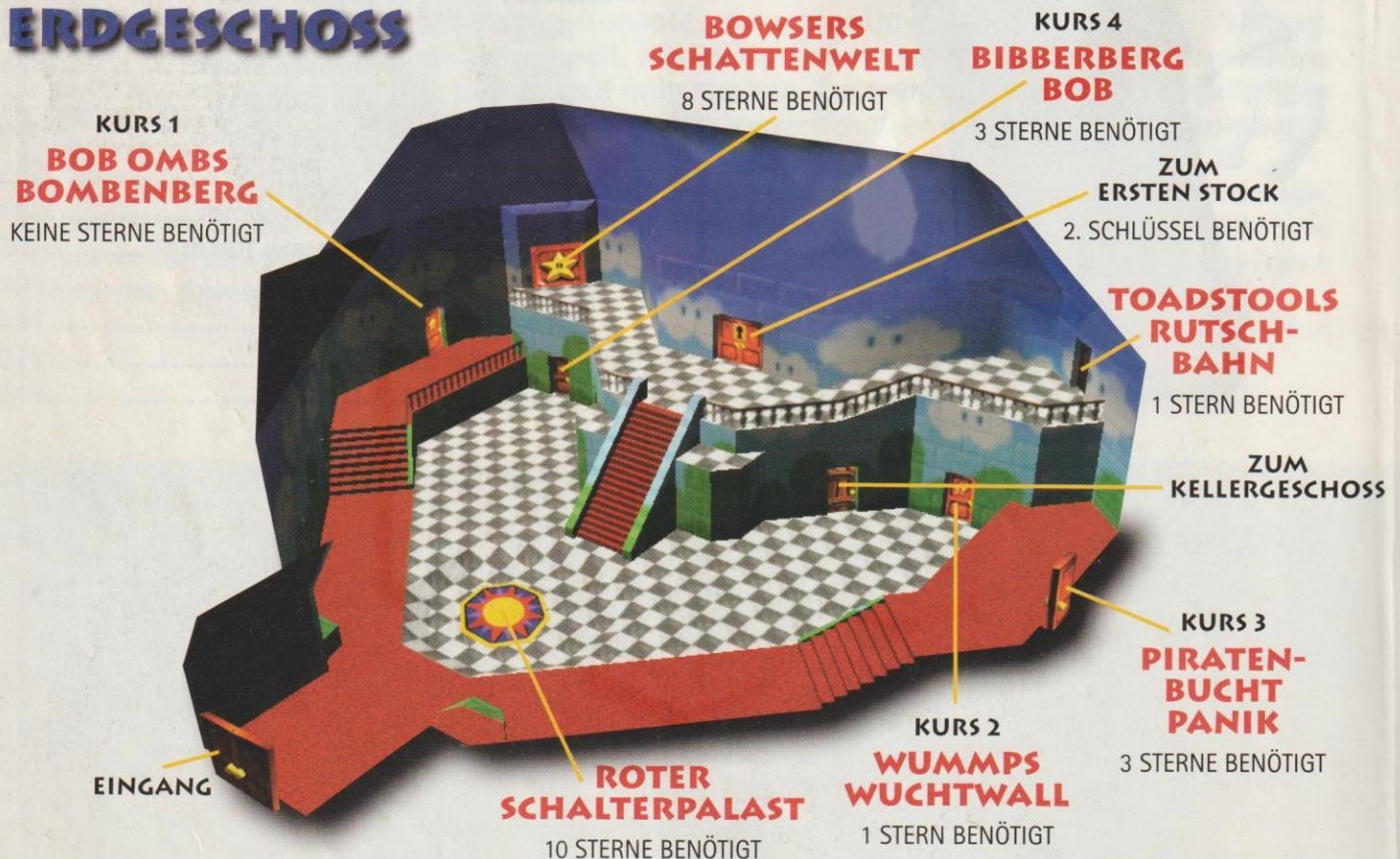
Euch durch dieses tolle Buch. Ich werde Euch immer hilfreich zur Seite stehen und zahlreiche Tips zum Besten geben. Doch jetzt habe ich genug von mir erzählt. Sicher wollt Ihr lieber wissen, wie es dazu kam, daß Mario den Kampf gegen Bowser wieder aufnehmen muß.

Marios Abenteuer beginnt damit, daß er von Prinzessin Toadstool zum – wie wir Lakitus sagen – Kuchenschnabbeln eingeladen wird. Gut gelaunt und hungrig wie ein Bär macht sich unser Held auf den Weg in das noble Schloß der Prinzessin. Dort erwartet ihn nicht etwa eine süße Prinzessin und ein noch süßerer Marmorkuchen mit Schokoladenguß – nein – das Schloß scheint fast vollständig verlassen zu sein. Von lecker Kuchen weit und breit keine Spur. Was also ist geschehen? Toad, der sich in der Schloßhalle aufhält, kennt die Antwort auf Marios Frage und plaudert gleich aus dem Nähkästchen.

Bowser, der König der Koopas und Schrecken aller Prinzessinnen, hat mal wieder kräftig zugelangt. Er hat die magischen Powersterne des Schlosses geklaut und versucht nun, die Welten innerhalb der Wandgemälde nach seinen Wünschen zu gestalten. Da Ihr alle wißt, daß Bowser ein klitzekleines Problem im größtenwahnsinnigen Oberstübchen hat, könnt Ihr Euch sicher vorstellen, wie diese Welten aussehen. Mario wird also alle Hände voll zu tun haben, bevor er seine geliebte Peach wieder in die Arme schließen kann. Die Prinzessin befindet sich übrigens gefangen in den Mauern des Schlosses und kann nur befreit werden, wenn Mario Bowser besiegt und die mächtigen Powersterne zurückerobert. Damit Ihr Euch in den verwirrenden, endlos langen Gängen des Schlosses besser zurechtfindet, habe ich mit meiner Superduper-Ratzfatz-Kamera einmalige Aufnahmen für Euch gemacht.

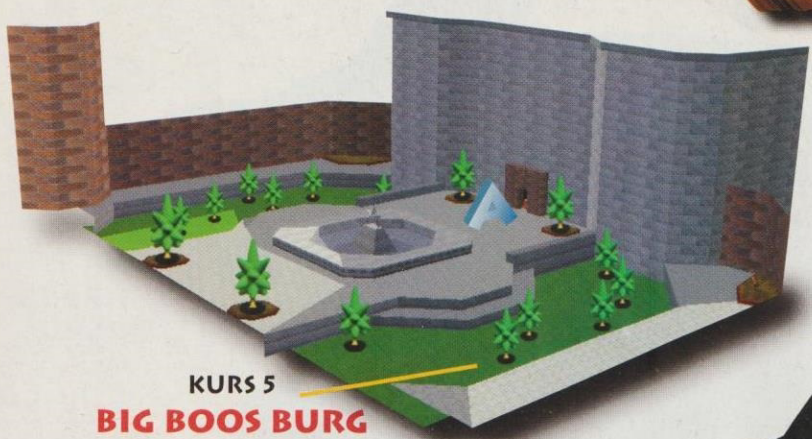
Werft doch mal einen Blick auf die nächsten Seiten.

ERDGESCHOSS

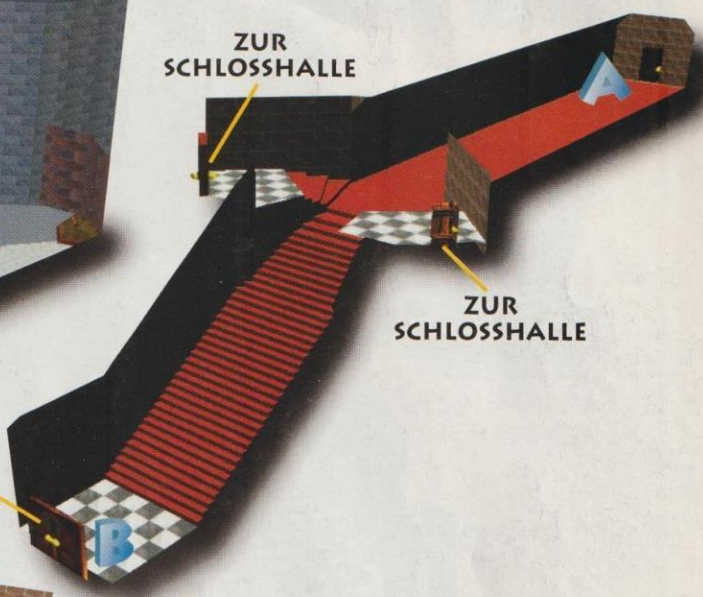


KELLERGECHOSS

DAS SCHLOSS

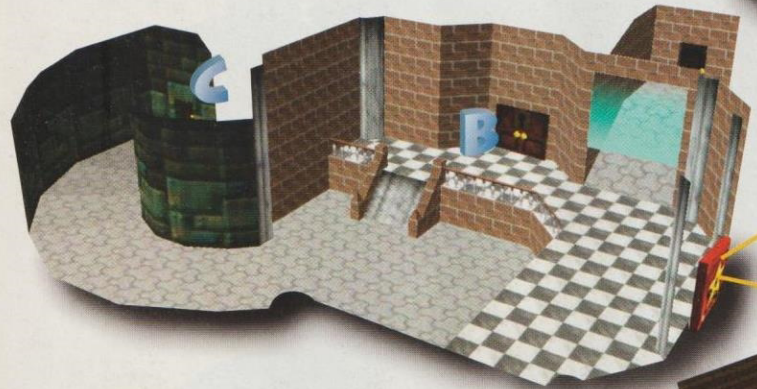


KURS 5
BIG BOOS BURG
12 STERNE BENÖTIGT



ZUR SCHLOSSHALLE
ZUR SCHLOSSHALLE

ZUM KELLERGECHOSS
1. SCHLÜSSEL BENÖTIGT

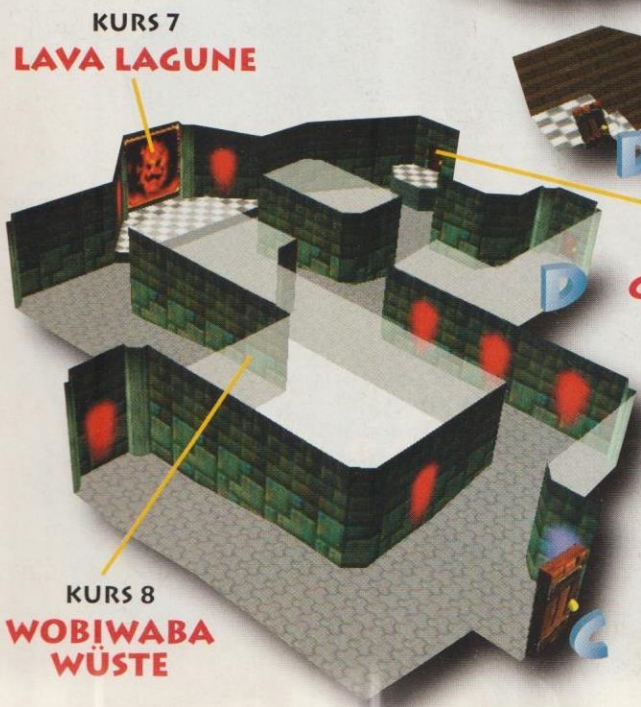


BOWSERS LAVASEE
1. STERN KURS 9 BENÖTIGT

KURS 9
WILDE WASSERWERFT
30 STERNE BENÖTIGT



ZUM BURGGRABEN



KURS 7
LAVA LAGUNE

KURS 6
GRÜNE GIFTGROTTE

KURS 8
WOWI WABA WÜSTE



DAS SCHLOSS

ERSTER STOCK

1



ZUM
ZWEITEN STOCK
50 STERNE BENÖTIGT

KURS 12
FLIEGENPILZ
FIASKO

KURS 13
GULLIVER
GUMBA

ZUM
SPIEGELSAAL

ZUR
SCHLOSSHALLE

KURS 11
ATLANTIS
AQUARIA

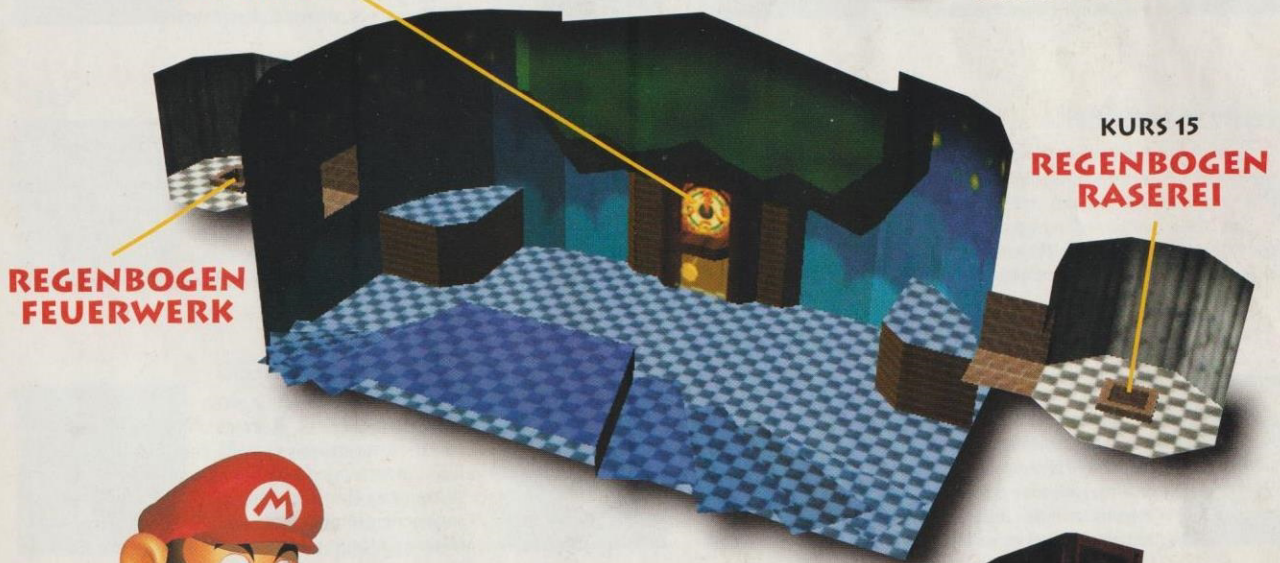
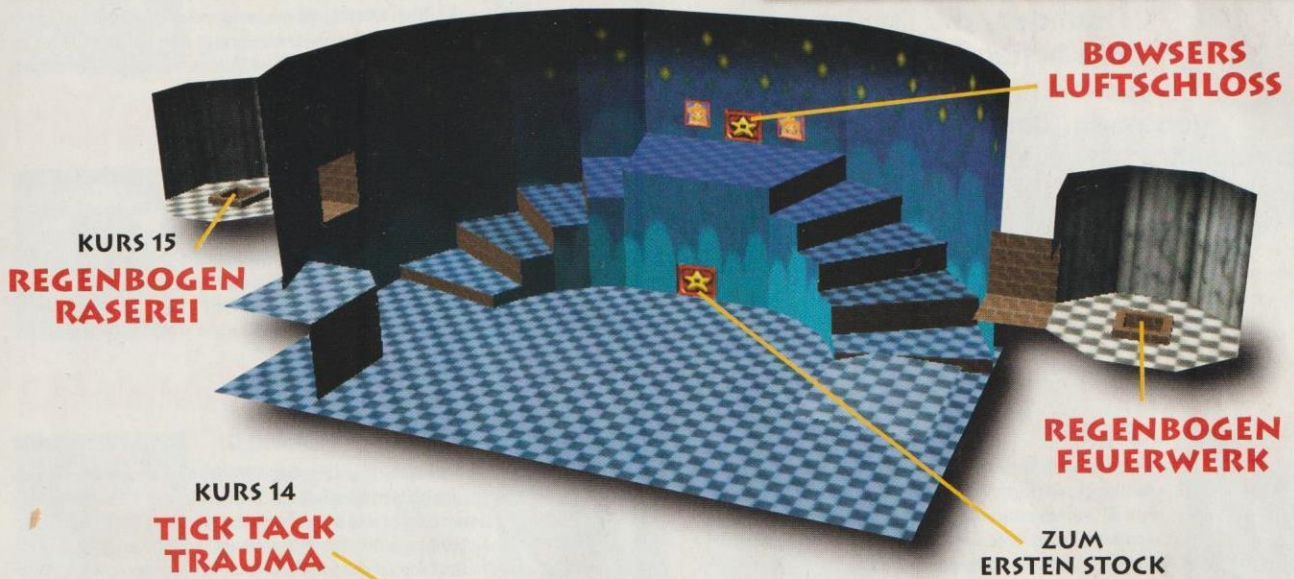


KURS 10
FROSTBEULEN
FRUST

SPIEGELSAAL

ZWEITER STOCK

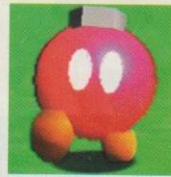
DAS SCHLOSS





In
SUPER MARIO 64
geht es zu wie
im richtigen Leben.
Mario trifft neben guten
Freunden, die ihm immer
eine helfende Hand reichen,
auch weniger angenehme Zeit-
genossen. Damit Ihr im Bilde seid,
von wem Ihr etwas oder nichts zu erwarten
habt, solltet Ihr unseren kleinen
Gegner-Almanach aufmerksam
lesen.

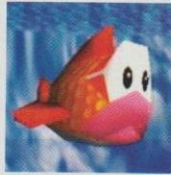
BUDDY



FREUND

Der abtrünnige Bob-Omb hat sich als hervorragender Kanonier einen Namen gemacht. Spricht Mario mit ihm, ist er immer bereit, seine Kanonen in den Dienst der guten Sache zu stellen. Der Haken daran ist, daß er in manchen Kursen recht unzugängliche Stellen als Aufenthaltsort bevorzugt. Aber auf die Hilfe der kanonischen Höhenflüge sollte Mario auf keinen Fall verzichten.

CHEEPY



GEGNER

unbesiegbar

Er lebt in den Tag hinein und tut das, was Fische nun mal am liebsten tun: Er schwimmt. Blubbernd durchquert er die Tiefen des Meeres und führt mit Sicherheit nichts Böses im Schilde. Sollte Mario aber auf die Idee kommen, den Wasserbewohner zu berühren, so setzt sich dieser zur Wehr. Bei ausreichendem Sicherheitsabstand droht Mario aber keine Gefahr.

BAD BULLY



GEGNER



Sein eiskalter Blick läßt das Blut in den Adern gefrieren. Mit Wucht versucht er, Mario von der Eisplattform in ein kaltes Grab zu stoßen. Er bewegt sich wesentlich flinker auf seinen kurzen Stummelbeinen, als man das beim ersten Anblick glauben möchte. Aber auch er ist mit gezielten und gut getimten Sprungritten zu besiegen.

CUBUS HOHLICUS



GEGNER

unbesiegbar

Gedankenlos walzen diese Würfel auf ihren Bahnen dahin und plätten alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Aber geschickte und schnelle Helden können sich in Sicherheit bringen, wenn sie im Hohlraum im Inneren der Würfel in Deckung zu gehen. Mario muß auf die offene Seite dieser Würfel achten, um das Treffen unbeschadet zu überstehen.

BIG BILL



GEGNER

unbesiegbar

Begegnet Mario diesem großen Kugelfisch, dann ist äußerste Vorsicht geboten. Das Vieh hat immer riesigen Appetit auf alles, das sich im Wasser bewegt. Ohne mit der Wimper zu zucken, verspeist er auch Mario und hat dabei nicht einmal ein schlechtes Gewissen. Nehmt Euch lieber die Zeit, einen sicheren Weg um ihn herum zu suchen...

DON BANANO



FREUND



Die Segelohren hat er von seinem Vater geerbt – die Frechheit dagegen ist auf seinem Mist gewachsen. Schnappt sich das vorlaute Tier doch glatt Marios Mütze, wenn der nicht auf der Hut ist. Aber immerhin zeigt er Mario auch den Weg zu einem Stern, was ihn gleich viel sympathischer erscheinen läßt. Aber Mario muß dafür seine ganze Überzeugungskraft einsetzen!

BIG BOO



GEGNER



Er ist der Besitzer der gleichnamigen Geisterburg. Die gesamte Inneneinrichtung entsprang seiner düsteren Phantasie. Als Schreckgespenst hat er eine Menge zu bieten. Mario jagen schon bei seinem Anblick unangenehme Angstschauer über den Rücken. Da er ziemlich feige ist, läßt er sich nur blicken, wenn Mario ihm den Rücken zudreht.

ENERGINI



GEGNER

unbesiegbar

Bei Berührungen mit Vertretern dieser Rasse wird Mario schnell verstehen, was es heißt, einen Schock zu erleiden. Die elektrisch geladenen Kugeln sorgen für Lähmungerscheinungen aller Gliedmaßen. Zum Glück müssen sie sich vor einer erneuten Attacke erst wieder aufladen. Dies gibt Mario die Möglichkeit, umgehend das Weite zu suchen.

BIG BULLY



GEGNER



In jungen Jahren verdiente er seinen Lebensunterhalt als Sumo-Kämpfer. Doch die stürmische Konkurrenz trieb ihn aus dem Ring. Daraufhin ließ er sich von Bowser anheuern und verteidigt seitdem einen Powerstern mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln. Mario sollte versuchen, seinen Vorwärtsdrang mit Sprungritten im Zaum zu halten.

FLAP-FLAP



GEGNER



Sie können ihre nahe Verwandtschaft zu Fledermäusen beim besten Willen nicht verleugnen. An der Decke hängend, verbringen sie ihre Tage in Erwartung eines ahnungslosen Opfers. Ihr Fiepen hallt durch die einsamen Gänge dunkler Höhlen und ihre Schwingen erzeugen gespenstische Geräusche, wenn man sich ihnen nähert.

BOB-OMB



GEGNER



In fast allen Welten begegnen Euch diese explosiven Geschöpfe. Eigentlich sind sie recht harmlose Gesellen. Doch wenn sie einmal Marios Fährte aufgenommen haben, verfolgen sie ihn unerbittlich, bis sie vor Wut explodieren. Mario kann sie aber vorzeitig zur Explosion bringen, indem er sie vom Boden aufhebt und wegwirft.

FLY GUY



GEGNER



Tief in seinem Inneren brodelt die Flamme des Hasses. Seit langer Zeit trachten die Fly Guys nach Marios Leben, ohne bisher den gewünschten Erfolg feiern zu können. Aber dieses Mal sind sie zu allem bereit und erzeugen mit ihrem Flammenatem so manche Brandblase an Marios Allerwertestem. Besiegt sie im Anflug, oder Mario dreht durch...

FREDERIK



FREUND

Sein Schlafplatz ist ein Baum auf Wummps Wuchtwall. Dort verbringt er die Tage und Nächte, döst dabei leise vor sich hin. Man sieht es dem zierlichen Vogel nicht an, welche verborgenen Kräfte in ihm schlummern. Aber Mario kann sich tatsächlich an seinen Krallen festklammern und mit ihm in die Lüfte emporsteigen – bis Frederik die Puste ausgeht.

GLUBSCHI



GEGNER

Der durchdringende Blick ist sein Markenzeichen. Mit ihm hat er schon manchen wagemutigen Helden zur Strecke gebracht. Ab und zu beschießt er seine Opfer auch mit Tränenflüssigkeit, was bei Treffern eine verheerende Wirkung erzielt. Mario kann ihn besiegen, indem er ihn blitzschnell umkreist. Als Belohnung winkt ihm dann eine blaue Münze.

GUMBA



GEGNER

Alte Freunde vergißt man nie – und alte Feinde erst recht nicht. Der Intelligenzquotient dieser Dumpbacken liegt knapp über dem eines Steins. Nähert sich Mario diesen Gesellen, rennen sie in seine Richtung los – allerdings ohne durch diese Attacke richtig zu beeindrucken. Ein gezielter Sprung oder Schlag macht dem Spuk schnell ein Ende.

HÄNDE DES RA



GEGNER

Im Inneren der Pyramide warten diese Ungetüme auf Grabräuber oder anderes schändliches Gesindel. Mario kann leider nicht wissen, daß ein ägyptischer Gott persönlich befahl, daß das Paar hier Wache bezieht. Sie verteidigen den Schatz der Pharaonen mit allen Mitteln und geben sich alle Mühe, jeden Eindringling in einen bodenlosen Abgrund zu stürzen.

KANO



GEGNER

Die Muräne treibt auf dem Grund der Piratenbucht ihr Unwesen. Schon ihre gewaltige Größe läßt erahnen, daß Mario keine Attacke gegen sie bereithält. Ihrem geschmeidigen Körper sollte Mario immer ausweichen – egal wie harmlos das Wassertier auch aussehen mag. Aber den Stern, den das Tier an seinem Schwanz herumschleppt, dürft Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen.

KETTENHUND



GEGNER

Am Fuße von Bob-Ombs Bombenberg kann Mario Bekanntheit mit der bissigsten Stahlkugel der Videospiegelgeschichte machen. Blitzschnell schießt er auf Mario zu und läßt ihm kaum Zeit, rechtzeitig zu reagieren. Besiegen könnt Ihr den Hund leider nicht, dafür bedankt er sich für seine Befreiung von der Kette mit einem der entwendeten Powersterne.

KÖNIG BOB-OMB



GEGNER

Der Herrscher aller Bomben lebt auf dem königlichen Bombenberg. Von dort gibt er seinen Untertanen die zumeist sinnlosen Befehle. Seine Geltungssucht und sein Egoismus sind mindestens genauso groß wie sein Körpervolumen. Er ist samt seinen Untergebenen ein treuer Diener Bowers. Mario muß schon handgreiflich werden, um ihm einen Stern abzufragen.

GALERIE DER GUTEN & WENIGER GUTEN

KOOPA



FREUND

Die streitlustige Kröte hat wochenlang trainiert, um der Schnellste und Beste zu werden. Wider Erwarten scheinen seine Übungen auch Früchte zu tragen, denn er rast über die Piste, als hätte er niemals etwas anderes gemacht. Mario muß sich schon gehörig anstrengen, wenn er diesen Wettkampf als Sieger beenden möchte.

KUGEL-WILLI



GEGNER

Die lebenden Projektile werden ebenfalls zur Sicherung von Wummps Wuchtwall eingesetzt. Einmal abgeschossen, ziehen sie unaufhaltsam ihre Bahnen. Mario sollte ihnen tunlichst aus dem Weg gehen, denn gegen sie ist kein Kraut gewachsen. Man sollte ihnen niemals den Rücken zuwenden. Eine solche Aktion könnte das Energieniveau des Powermeters negativ beeinflussen.

LAKITO



GEGNER

Man kann nicht sagen, daß es mir leicht fällt, über meinen abtrünnigen Vetter zu sprechen. Schließlich verband uns jahrelang eine tiefe Freundschaft, bis er durch den Kontakt zu Bowser durch und durch verdorben wurde. Naja, da kann man wohl nichts machen. Mario sollte versuchen, von unten gegen seine Wolke zu springen – das ist sein schwacher Punkt.

LAKITU



FREUND

Gestatten: Der Welt bester Videospiefilmer. Ich will mich ja nicht selbst loben, aber was ich Euch in puncto Kameraführung zu bieten habe, spottet jeder Beschreibung. Aber schließlich kann ich ja auch auf eine lange Karriere – rein filmemäßig, versteht sich – zurückschauen. Oder habt Ihr etwa noch nie von meinen Klassikern „Gumba des Grauens“ oder „Dr. Koopa und Mr. Toad“ gehört?

MAMA PINGINOLA



FREUND

Sie ist schon furchtbar schusselig. Oder wie würdet Ihr es bezeichnen, wenn eine Mutter ihr Kind verlegt? Immerhin bietet sie demjenigen eine hohe Belohnung, der das Baby zu ihr zurückbringt – so etwas darf man sich nicht entgehen lassen. Ach ja: Ihr Bruder ist übrigens der Schlidderkönig des Bibberbergs. Ein Rennen mit ihm ist ein echtes Erlebnis!

MANTUS RACHUS



GEGNER

Der Manta lebt in den Untiefen der Wilden Wasserwelt. Mario sollte seine Schwimmzüge genau beobachten, denn der Fisch hinterläßt obskure Ringe im Wasser, die bestimmt irgendeine Bedeutung haben. Allerdings kann Mario den eleganten Bewegungen nur sehr schwer folgen, was die ganze Sache erheblich erschwert.

MINI-WUMMP



GEGNER



Diese Wächter patrouillieren an Wumpps Wuchtwall. Kommt Mario ihnen zu nahe, versuchen sie ihn mit ihrem Gewicht dem Erdboden gleich zu machen. Wegen der häufigen Bodenkontakte weisen ihre Körper bereits Risse auf, die Mario mit gezielten Stampfattacken zu seinen Gunsten nutzen kann. Jeder Sieg über einen Wummpp beschert Mario fünf Münzen.

ROKANO



GEGNER

unbesiegbar

Das Wolkenwesen hat sich ins Hochgebirge zurückgezogen und lebt als Einsiedler in völliger Abgeschiedenheit. Nur wer ihm zu nahe kommt, spürt die Macht, die er mittels seiner Lunge erzeugen kann. Weicht ihm aus, bevor Ihr in die gefährlichen Orkane geratet, die er erzeugt. Übrigens treibt er mit Vorliebe lustige Spielchen mit Mützenträgern...

MONTY



GEGNER



Die hinterhältigen Erdbewohner sind viel zu feige, um sich einem offenen Kampf zu stellen. Stattdessen werfen sie mit Steinen und tauchen danach sofort wieder in den sicheren Schutz ihres unterirdischen Baus ab. Mario muß versuchen, sie mit einem Sprung zu besiegen, bevor sie werfen können. Besiegt er eine große Anzahl dieser Gegner, winkt ihm ein Extraleben.

SAM



FREUND



Der Ärmste hetzt von einem Termin zum nächsten und hat nicht einmal Zeit für einen kurzen Plausch. Dabei könnte ihm Mario bestimmt die eine oder andere wichtige Information entlocken. Wenn es ihm nur gelingen würde, dieses Kaninchen zu packen! Aber so flink, wie diese Tiere nun einmal sind, hat Mario wohl nicht die geringste Chance – oder etwa doch?

NESSIE



FREUND

Das Urtier schlechthin lebt im Höhlensee der grünen Giftgrotte. Als Überbleibsel der Dino-Generation fühlt sie sich nur dort wohl und sicher. Sie dient Mario gerne als Reittier, wenn er ihr mit einer Stampfattacke auf dem Rücken seine Anwesenheit klarmacht. Ansonsten würde sie den kleinen Kerl gar nicht bemerken. Auf diese Weise findet Mario bestimmt einen Stern.

SCHMISSY



GEGNER

unbesiegbar

Die Erde bebt, wenn er seinen grazilen Körper auf den Boden hämmert. Leider ist kein Kraut gegen seinen granitharten Körper gewachsen. Wenn er sich geschickt anstellt, kann Mario ihn aber als Aufzug mißbrauchen. Doch das ist allerdings ein recht gefährliches Unterfangen. Denn die Kopfschmerzen, die man unter ihm erleidet, sind unvorstellbar.

POKEY



GEGNER



Sie nennen die sandigen Hügel der Wobi Waba Wüste ihr Zuhause. Im Normalfall greifen sie Mario nicht aus eigenen Stücken an und beachten ihn nicht einmal. Im Falle einer Konfrontation sind die nadelspitzen Stacheln ihrer Körperglieder allerdings nicht zu unterschätzen. Mario muß ihren Kopf treffen, um sie zu besiegen – andere Körperteile wachsen einfach nach!

SCHNAPP PIRANHA



GEGNER



Diese Gewächse verfügen über ein recht ausgeprägtes Schlafbedürfnis und schlummern den Großteil des Tages. Dummerweise wachen sie beim kleinsten Geräusch auf und schnappen nach allem, was sich bewegt – besonders, wenn es blaue Latzhosen trägt. Schleicht sich Mario an und verpaßt ihnen einen gezielten Schlag, haben sie nichts mehr zu lachen.

PSEUDO-BOX



GEGNER



Verlockend präsentieren sich die Pseudo-Boxen. Ihr Inhalt läßt das Herz eines jeden Münzensuchers höher schlagen. Leider birgt das Öffnen dieser Boxen einige Gefahren: Sie neigen dazu, unkontrolliert in der Gegend herumzuspringen. Allerdings kann Mario dieses Verhalten auch zu seinem Vorteil nutzen, um den einen oder anderen entlegenen Winkel zu erreichen.

SCHNEEMANN



GEGNER



Auch sie verstecken sich so lange, bis Mario nahe genug ist, um von einem ihrer Schneebälle getroffen zu werden. Zum Glück sind sie nicht besonders zielsicher. Der flinke Mario muß sich einfach in Bewegung halten. Um sich die Flockenplage vom Hals zu schaffen, muß Mario einen Schneemann mehrmals rennend umrunden, bis dieser umfällt und verschwindet.

PROPY



GEGNER



Diese blumenähnlichen Kreaturen sind in den Gemäldewelten äußerst zahlreich vertreten. Sie laden Mario quasi zu einem ungewöhnlichen Propellerflug ein, wenn er sie springend erlegt. Unter Einsatz dieser Technik kann er so manchen überraschenden Fund machen. Zu allem Überfließ hinterlassen sie auch noch drei Münzen, wenn Mario sie zur Strecke bringen kann.

SHARKY



GEGNER

unbesiegbar

Pfeilgleich durchpflügt er die Meerestiefen auf der Suche nach etwas Freßbarem. Taucher stehen übrigens ganz oben auf seiner Mahlzeiten-Wunschliste. Das bedeutet für Euch, daß Ihr dem hungrigen Gourment besser aus dem Kielwasser bleibt. Ansonsten befindet sich Mario im Handumdrehen wieder außerhalb des Levels. Und dort gibt es leider nur sehr wenige Sterne zu finden...

RIESENGEIER



GEGNER



Erhaben zieht er seine Kreise über der Wüste und wartet auf den passenden Moment, um zuzuschlagen. Er versucht stets, im Schutz der hochstehenden Sonne anzugreifen, um beim Anflug möglichst unbemerkt zu bleiben. Wenn es Mario mit diesem Vogel aufnimmt, sollte er unbedingt seine Mütze im Auge behalten. Diese ist das favorisierte Ziel des Geiers.

SNIFIT



GEGNER



Ein wahrer Kugelregen erwartet Mario, wenn er diese rotgekleideten Plagegeister trifft. Mit Luftdruck schießen sie Mario schwarze Stahlkugeln hinterher und laden sofort wieder nach. Ihr solltet Mario schleunigst aus der Schußlinie bugsieren. Die Kugeln reißen große Löcher in seine Latzhose, die leider nicht reparabel sind.

STEINBLOCK



GEGNER

unbesiegbar

Diese Steinblöcke lassen beim Aufprall die Umgebung erzittern. Wo sie auftreffen, wächst für lange Zeit kein Halm mehr. Glücklicherweise bewegen sie sich recht langsam. Mario bleibt also genug Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen. Von Zeit zu Zeit ist es ratsam, einmal nachzuschauen, was sich über ihnen befindet. Mario kann auf ihnen stehen.

TADDÄUS



GEGNER

Dieser fiese Mob stürzt sich vornehmlich aus Bücherregalen auf seine Opfer. Seine scharfen Reißzähne schnappen zu und hinterlassen bei den Opfern meist bleibende Eindrücke. Mario sollte beim Auftauchen der beißenden Staubfänger schnell das Weite suchen oder die Situation mit einem schnellen Sprung von unten bereinigen.

TOAD



FREUND

Mario kann den kleinen Besserwisser an vielen Stellen des Schlosses treffen. Er steht ihm gerne mit mehr oder weniger hilfreichen Ratschlägen zur Seite. Zugegeben, manchmal erzählt er auch hochinteressante Dinge. Es ist sogar ein Gerücht im Umlauf, daß es ihm gelungen sei, einige der Sterne zu finden – aber das kann ich mir beim allerbesten Willen nicht vorstellen.

VAMPIANO



GEGNER

unbesiegbar

Wenn manche Leute behaupten, ihr Musikinstrument besäße ein Eigenleben, so ist das in den meisten Fällen dummes Zeug – mit Ausnahme dieses Edelholz-Instruments. Ist Mario zu mutig, startet es plötzlich einen Angriff und gibt nicht wieder Ruhe, bis es wieder seiner Einsamkeit frönen kann. Gedanken an einen Kampf kann Mario getrost beiseite schieben – keine Chance!

WALZEN-WALTER



GEGNER

unbesiegbar

Mario darf sich nicht vom grinsenden Gesicht dieses Steinwesens täuschen lassen. Ohne Rücksicht auf Verluste wälzt es seinen Weg entlang und macht jeden nieder, der in seine Bahn gerät. Glücklicherweise haben die mitdenkenden Architekten einen kleinen Schlupfwinkel gelassen, in dem sich unbedarft Pyramidentouristen verstecken können.

WASSERLÄUFER



GEGNER

Ihre Aktionen verfolgen kein bestimmtes Ziel. Leise und sanft bewegen sie sich mit ihren Schwimmfüßen über die Wasseroberfläche. Einmal trockengelegt, werfen sie ihre zurückhaltende Art über Bord und greifen Mario rücksichtslos an. Auf der Wasseroberfläche sind sie durch Sprünge zu besiegen, am Boden auch mit Schlägen oder Tritten.

WIGGLER



GEGNER

Zufällig landet Mario mitten im Wohnzimmer des an sich harmlosen Zeitgenossen. Dieser ist nicht gerade erfreut über Marios plötzliches Eindringen. Wutentbrannt stürzt er sich auf den Klempner und läßt ewige Schimpfkanonaden über Marios schändliches Verhalten vom Stapel. Aber auf Einzelschicksale kann man bei der Suche nach Sternen keine Rücksicht nehmen.

GALERIE DER GUTEN & WENIGER GUTEN

WURFMÄUSCHEN



GEGNER

unbesiegbar

Angetrieben von einer komplizierten Mechanik, bewegen sich die Roboter flink durch die Gegend. Die Schaufel an ihrem Vorderteil nutzen sie dazu, um Unrat und andere Dinge aus dem Weg zu räumen. Woher die Fußabdrücke stammen, ist leider unbekannt. Aber vielleicht könnten sie Mario ja auch an der einen oder anderen Stelle auf dem Weg nach oben behilflich sein?

WURFMUFTI



GEGNER

Ähnlich den Wurfmäuschen sind Wurfmuftis ebenfalls mit mechanischen Eingeweiden ausgestattet. Sie suchen sich ein Ziel und stürzen darauflos. Aber mit einem schnellen Sidestep kann Mario ihr Vorhaben leicht vereiteln. Besiegen kann er sie, wenn er sie im Stillstand von hinten packt und mit viel Schwung zu Boden wirft.

WUMMP



GEGNER

Seit Jahren plagen ihn gräßliche Rückenschmerzen, die ihn mit der Zeit zu einem griesgrämigen und haßerfüllten Felsen werden ließen. Aber Mario hat es in der Hand, ihm die richtige Therapie zu verpassen und seinem Leiden ein Ende zu setzen. Bestimmt fällt ihm die entsprechende Behandlung ein, durch die der Held in den Besitz eines Sternes gelangen kann.

ZIPPER



GEGNER

Sie haben sich ihrer Umgebung perfekt angepaßt und sind nur aus nächster Nähe als Gegner zu enttarnen. Diese Fieslinge sehen nämlich auf den ersten Blick wie ganz ordinäre Münzen aus. Ihr könnt sie aber rechtzeitig entlarven, wenn Ihr darauf achtet, ob die vermeintliche Münze in der Luft schwebt – denn in diesem Fall ist es mit Sicherheit ein Zipper...

ZISLER



GEGNER

Die spinnenähnlichen Geschöpfe kann Mario an verschiedenen Orten treffen, vornehmlich an dunklen und feuchten Plätzen. Sie trippeln auf sechs Beinen durch die Gegend und haben vor Berührungen mindestens ebensoviel Angst wie Mario selbst. Ihr breiter Rücken ist jedoch für Sprungkünstler eine verlockende Herausforderung und immer für einen Hopper gut.

BOWSER



GEGNER

Da fehlt doch noch... Aber über den Oberfiesling werde ich Euch zu gegebener Zeit informieren...

ALLGEMEINES



Fakten, Fakten, Fakten

Damit Ihr immer ganz genau Bescheid wißt, was Euch in den einzelnen Welten erwartet, hat Lakitu zu jedem Kurs eine kleine, aber feine Tabelle zusammengestellt. Nur wer auch die letzte Münze und das letzte Extraleben ergattert, hat das Zeug zum echten Videospielden!

Die nebenstehende Zeichenerklärung zeigt Euch, was die einzelnen Symbole bedeuten.

	70
	8
	7
	20
	141
	0
	1
	0
	3
	0
	1
	1

GELBE MÜNZEN

ROTE MÜNZEN

BLAUE MÜNZEN

MÜNZEN VON GEGNERN

GESAMTANZAHL DER MÜNZEN

ROTE !-BOXEN

GRÜNE !-BOXEN

BLAUE !-BOXEN

EXTRALEBEN

ENERGIEHERZEN

KANONEN

WARPS (PAARE)



WAS IHR NOCH WISSEN SOLLTET...

Bevor wir uns nun mitten hinein ins Geschehen begeben, möchte ich Euch noch ein kleines Geheimnis verraten. Ihr könnt nämlich in jeder Welt einen besonderen Stern finden, wenn Ihr bestimmte Voraussetzungen erfüllt. In jedem Kurs gibt es mindestens 100 Münzen zu ergattern. Gelingt Euch das, werden Eure Mühen mit einem zusätzlichen Powerstern belohnt. Dieser besondere Stern gehört nicht zu den sechs Sternen eines jeden Kurses, die einen Namen besitzen. Aber in der Endabrechnung werden diese Sterne ebenfalls gewertet. Fehlt Euch also der eine oder andere Stern, so solltet Ihr nachsehen, ob Ihr in jedem Kurs den 100-Münzen-Stern erhalten habt.

Weiterhin erhaltet Ihr ein Extraleben, wenn Ihr mindestens fünfzig Münzen sammelt und den Kurs verläßt, indem Ihr einen Stern findet. Wählt Ihr die Option „KURS VERLASSEN“, verfallen die gesammelten Münzen und Ihr geht leer aus. Das ist besonders wichtig, wenn Ihr den 100-Münzen-Stern gefunden habt, denn er bringt Euch nicht automatisch aus dem Kurs heraus. Macht Euch also die Mühe, noch einen der sechs regulären Sterne einzusammeln, damit Euch die beiden Extraleben nicht durch die Lappen gehen. Das funktioniert übrigens auch mit Sternen, die Ihr bereits eingesammelt habt...

So, jetzt habe ich Euch lange genug die Ohren vollgequatscht. Laßt uns endlich zur Tat schreiten!!!



BOB-OMBS BOMBENBERG



KURS

1



 102

 146

 3

 8

 3

 1

 0

 0

 6

 28

 0

 2



Na endlich!
Seit Stunden sitze ich
hier schon auf meiner Wolke
herum und warte darauf, daß sich
Mario in das Abenteuer stürzt und
im ersten Kurs nach den Powersternen sucht.
Die Zeit bis dahin habe ich mir damit vertrieben,
Bob-Ombs Bombenberg genauer unter die Lupe zu
nehmen. Oh Mann, ich kann Euch sagen, daß es hier
explosiver gar nicht zugehen könnte. König Bob-Omb
regiert sein Reich von der Spitze des Bombenberges aus,
während seine Untertanen die Gegend unsicher machen.
Auch wenn sich die Landschaft in prächtigem Grün präsentiert und die
Blumenfelder eine romantische Stimmung vermitteln, sollte sich Mario von
dem trügerischen Frieden nicht täuschen lassen. Gefahren lauern wirklich überall.
Huch, wenn meine Kamera nicht gerade einen fatalen Knick in der Optik hat, trifft
Mario soeben ein. Jetzt bin ich mal gespannt,
wie sich unser Hauptdarsteller in diesem
Kurs zurechtfinden wird.

A **BUDDY & CO.**

Das habe ich mir gedacht! Mario ist ohne Zögern in das erste Wandbild gesprungen und trifft dort gleich auf zwei laufende Bomben. Vorsichtig bewegt sich der heldenhafte Klempner auf die rosafarbenen Kerle zu. Er scheint nicht recht zu wissen, ob es sich um Freunde handelt, oder ob er gleich eins auf die rote Mütze bekommt. Doch zum Glück verhalten sich die rosa Bob-Ombs friedlich und sind sogar bereit, Mario zu helfen. Wie sich herausstellt, soll Mario zu den Bob-Ombs zurückkehren, nachdem es ihm gelungen ist, König Bob-Omb auf dem Bombenberg in die Pfanne zu hauen.

Buddy und seine Freunde werden die Kanonenschächte für Mario öffnen. Er wird dann in der Lage sein, sich an Orte befördern zu lassen, die er vorher nicht – oder nur unter allergrößter Mühe – erreichen konnte. Die rosa Bömbchen werden Mario auch in späteren Kursen noch hilfreich zur Seite stehen, glaubt mir!



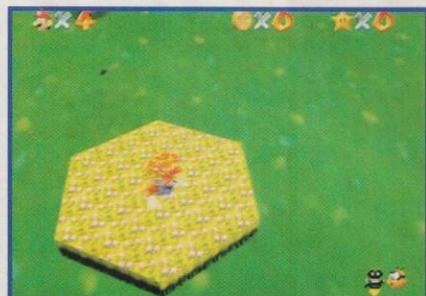
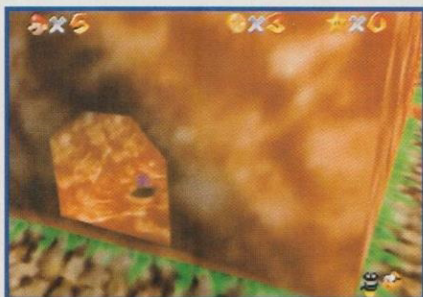


GEHEIMNISVOLLE WARPS

BOB-OMBS BOMBENBERG KURS 1

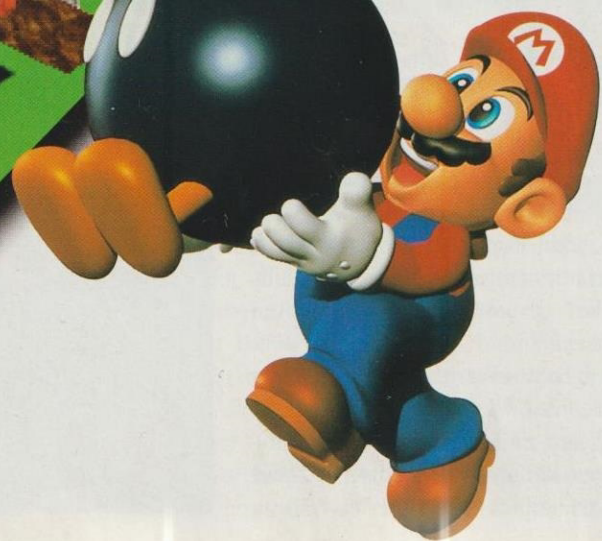
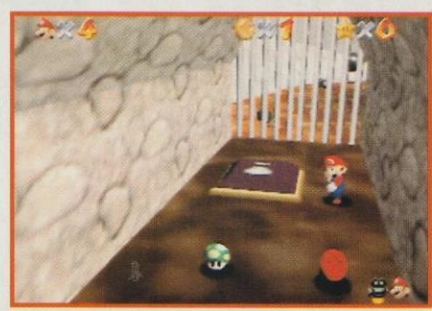
Hallo Freunde, das sieht ziemlich lustig aus! Mario hetzt in diesem Kurs von einer Ecke in die andere. Lläuft den Berg herauf, wieder hinunter und kommt nur äußerst selten dazu, eine kleine Verschnaufpause einzulegen. Da wird er es sicher besonders zu schätzen wissen, wenn Ihr ihm zeigt, wo sich die geheimen Warpzonen befinden. Hat Mario einen Warp gefunden, muß er einen Augenblick bewegungslos stehenbleiben, um den Warp zu aktivieren.

Warps sind überhaupt eine wunderbare Transportmöglichkeit für unseren Mario. Er betritt an einer Stelle des Kurses eine Warpzone und kommt am anderen Ende wieder heraus, ohne sich großartig verausgabt zu haben. Ich will mal nicht so sein und habe Euch die beiden Warpzonen in diesem Kurs auf der Karte eingetragen. Nutzt die Gelegenheit und probiert sie einfach aus. Ich bin sicher, Ihr werdet begeistert sein!



B DER SCHALTER

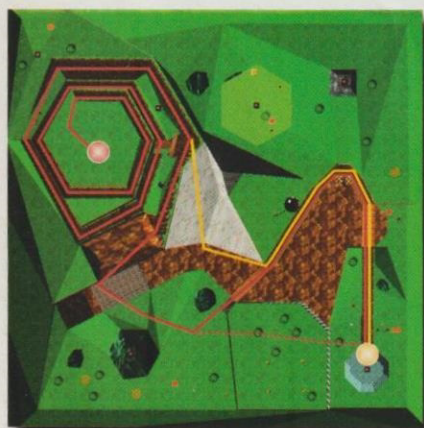
Auweia! Dort steht unser Mario und scheint nicht so recht zu wissen, was er machen soll. Hihhi, das werden sicher lustige Bilder für meinen Film. Dabei liegt die Lösung doch auf der Hand. Unter der Brücke befindet sich ein lila Bodenschalter. Sobald Mario darüber hinwegläuft, öffnet sich das Gittertor und der Weg ist frei. Vielleicht solltet Ihr Mario zeigen, wie das funktioniert. Ansonsten steht der Abenteuerklemptner morgen noch an dieser Stelle. Übrigens, bei dieser Gelegenheit könnt Ihr auch gleich das Extraleben einsammeln. Wenn Ihr Euch später auf die Suche nach den roten Münzen begeben, solltet Ihr hier noch einmal vorbeischaun.





BESIEGE KÖNIG BOB-OMB!

Ich habe es ja schon einmal kurz angedeutet, König Bob-Omb thront auf der Spitze des Bombenberges. Schon der Weg dorthin ist ein kleiner Konditionstest, der Mario ziemlich schlaucht. Verhelft ihm deshalb zu frischer Kraft, indem Ihr das Energieherz unterwegs berührt. Im Duell findet Mario schnell heraus, wie der König zu bezwingen ist. Er muß sich von hinten an ihn heranschleichen, mit dem B-Knopf zupacken und den blaublütigen Gegner dann wegschleudern. Mario sollte den Gegner aber nicht vom Berg herunterwerfen, da dies als Fehlversuch zählt. Doch Tausendsassa Mario wirft den König dreimal kräftig auf den Boden und siehe da, der vermeintlich übermächtige Monarch gibt sich geschlagen. Er überreicht Mario den ersten Powerstern.



● Start ● Ziel — Marios Weg — Koopas Weg
 ... Marios Profi-Route

an das Ziel auf der Bergspitze zu kommen. Dafür hat er aber die einmalige Chance, Warpzonen zu nutzen oder die Profi-Route über den Baum zu nehmen. Schließlich geht es bei diesem Rennen um einen der begehrten Powersterne!



BESIEGE DEN SCHNELLEN KOOPA!

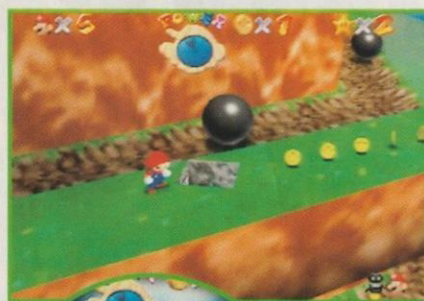


Für Mario ist die Suche nach dem zweiten Powerstern die ideale Gelegenheit, ein paar überflüssige Pizza-Pfunde loszuwerden. Mario muß gegen Koopa antreten, die schnellste Kröte im ganzen Land. Ich muß es wissen, denn ich hatte schon einmal das Vergnügen, Koopa bei einem Rennen live zu erleben.

Ich kann Euch sagen, diese Kröte geht ab wie ein Wirbelwind. Leider kann Mario nicht die gleichen Abkürzungen wie Koopa nehmen, um diese Kröte zu schlagen.



FLIEGE ZUR SCHWEBENDEN INSEL!



Wenn ich Mario wäre, würde ich mich bestimmt nicht in so eine Kanone setzen und mich in die Lüfte katapultieren lassen. Aber der Hauptdarsteller dieses Abenteuers ist ja bekannt dafür, daß er für seine geliebte Prinzessin Kopf und Kragen riskiert. Hoffentlich hat er auch mit den freundlichen Bob-Omb's am Anfang des Kurses gesprochen, sie öffnen ihm nämlich die Kanonenschächte.

Die Kanone auf dem Bombenberg befördert ihn dann direkt auf die fliegende Insel. Allerdings solltet Ihr nicht zu hoch oder zu tief zielen, da Mario sonst einen katastrophalen Absturz erleben könnte. Auf der Insel befindet sich in einer gelben Kiste schließlich der dritte Powerstern.





FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

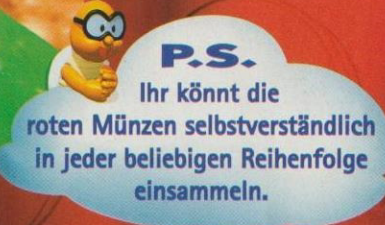
BOB-OMBS BOMBENBERG

KURS

1



Ich habe schon einmal Späher gespielt und dabei die Positionen der acht roten Münzen für Euch ausfindig gemacht. Die erste findet Ihr bei den rotierenden Plattformen, die nächste auf dem dunklen Felsen. Die dritte Münze liegt auf dem Pfahl, an dem der Kettenhund festgebunden ist. Weiter geht es mit der vierten und fünften Münze, die von einigen Gumbas bewacht werden. Eine weitere Münze findet Ihr unter der Brücke, wo sich auch der lila Schalter befindet. Die nächste rote Münze befindet sich dann am Fuße des Berges und die letzte Münze schließlich auf der fliegenden Insel über dem Baum. Wenn Ihr alle roten Münzen eingesammelt habt, könnt Ihr Euch auf die Suche nach dem Powerstern machen, der nun erscheint. Aber auch hierfür hat Euer multitalentierter Kameramann einen heißen Tipparat: Schaut doch mal bei den vier Holzpfählen nach!



P.S.

Ihr könnt die roten Münzen selbstverständlich in jeder beliebigen Reihenfolge einsammeln.



DURCHFLIEGE ALLE MÜNZENRINGE!



In der Nähe der schwebenden Insel habe ich sie entdeckt, die Münzenringe. Insgesamt sind es fünf Ringe, die Mario durchfliegen muß. Aus sicherer Quelle weiß ich, daß Mario die Kanone dazu nutzen kann, um die Münzenringe zu durchfliegen. Er kann allerdings auch in den Kurs zurückkehren, wenn er in einem Extralevel den roten Schalter gefunden und betätigt hat. Dann kann er sich nämlich die Federkappe aus der roten Kiste besorgen und von der schwebenden Insel aus in aller Ruhe durch die Münzenringe fliegen. Nach fünf durchflogenen Ringen erscheint der Powerstern.





BEFREIE DEN KETTENHUND!

Ich habe Mario ja gleich gesagt, daß dieser Kettenhund besonders beißwütig ist. Doch Mario hat nur verschmitzt gelächelt und ist tapfer losgezogen. Nun steht er mit leicht zitternden Knien vor dem Pfahl, an dem der Kettenhund angebunden ist. Diesen Pfahl muß er mit seinen gewaltigen Stampfattacken in den Boden treiben. Sobald der Kettenhund von seiner Kette befreit ist, verschwindet er und der Zugang zu dem Powerstern öffnet sich.

Mario hat es also tatsächlich geschafft, alle Sterne in diesem Kurs zu finden – sofern er die 100 Münzen schon eingesammelt hat – und kann sich nun dem nächsten Kurs widmen.



LAKITUS HEISSE TIPS

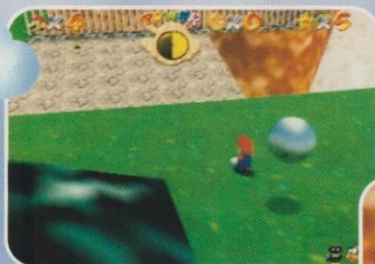
1

Bei meinem Rundflug über diesen Kurs ist mir noch etwas aufgefallen, daß Euch sicher interessieren wird. Begeht Euch zu dem hübschen Blumenbeet, das von gelben Münzen umringt wird. Nachdem Ihr alle Münzen eingesammelt habt, springt aus dem Beet ein Extraleben-Pilz heraus. Sammelt ihn ein!



2

Sicher habt Ihr schon bemerkt, daß eine der Kanonen auf dem Berg diese Wasserbomben abschießt. Ihr könnt diesen nassen Geschossen entgehen, indem Ihr auf den Schatten der Wasserbomben achtet. Sie verdecken die Sonne an der Stelle, an der sie aufklatschen werden. Gegen die großen Bowlingkugeln, die Euch auf dem Bombenberg das Leben erschweren, könnt Ihr nicht viel ausrichten. Haltet Euch einfach immer schön links an der Felswand und springt im richtigen Augenblick in die Höhe, um den Kugeln so gut wie möglich auszuweichen.

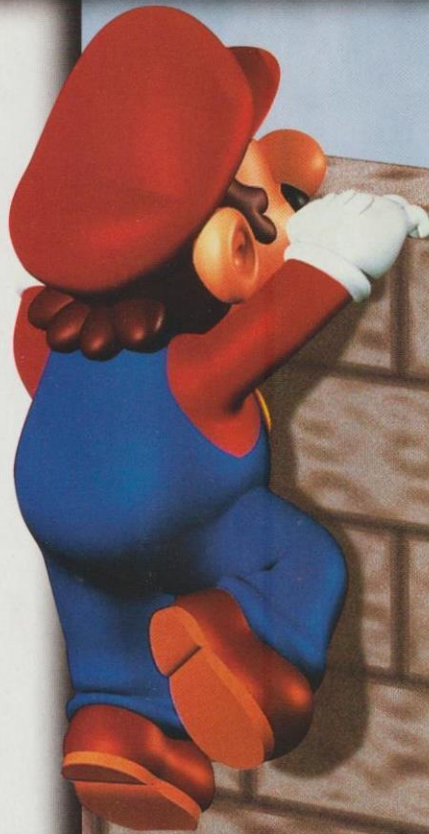


WUMMPS WUCHT WALL



KURS

2



 70

 141

 4

 8

 0

 0

 4

 1

 1

 35

 0

 1

Wummps Festung ist ein Paradebeispiel architektonischen Wahnsinns. Schon alleine die Tatsache, daß der Turm auf der Spitze der Festung erst erscheint, wenn Mario den riesigen Wumpp besiegt und den ersten Stern erhalten hat, beweist doch, daß der kleine Klempner seine grauen Zellen mächtig anstrengen

und seine handwerkergestählten Muskeln spielen lassen muß. Mit meiner stets aufnahmebereiten Kamera bin ich den Kurs schon einmal abgeflogen und kann Euch sagen, daß hier von Mario alles abverlangt wird. Er muß laufen, springen, schliddern, fliegen, balancieren, kämpfen und, und, und...

Schon bevor Mario den ersten Kurs betrat, war mein Tip, daß der tapferere Rohrinstallateur den zweiten Kurs auf keinen Fall meistern würde und die Rettungsaktion abbrechen muß. Seid Ihr da etwa anderer Meinung? Dann zeigt mal, wie Ihr Euch die Sache so vorstellt!



A DER SCHLAF DES UNGERECHTEN

Was hier so scheinbar friedlich ein Nickerchen einlegt, ist in Wahrheit eine echte Bestie. Auf meiner Fotosafari im tiefsten Afrika habe ich schon ähnliche Pflanzen gesehen. Diese hier sind aber von der besonders angriffslustigen Sorte. Sobald sie erwachen und Mario ihnen zu nahe kommt, schnappen sie zu. Laßt Mario deshalb ganz leise und behutsam an die Pflanzen heranschleichen. Drückt hierzu den analogen 3D-Joystick Eures Controllers ganz leicht in die Richtung, in die Mario sich bewegen soll. Jetzt kann er sich direkt vor die Pflanze stellen, ohne sie aus ihrem Schlummer zu wecken. Ein kurzer, aber heftiger Faustschlag erledigt dann den Rest.



Vorderansicht

Rückansicht

WUMMPS WUCHTWALL KURS 2

B DER BLAUE SCHALTER



Diesen lustigen Bodenschalter hat Mario entdeckt, als er nach der Kanone weiter nach unten lief. Natürlich hat er gleich versucht, den Schalter auf irgendeine Weise zu aktivieren. Doch leider ist es ihm nicht gelungen. Er ärgerte sich maßlos und führte in seiner Wut eine Stampfattacke auf dem Schalter aus. Das war dann auch des Rätsels Lösung. Der blaue Schalter wurde ausgelöst und brachte einige blaue Münzen zum Vorschein. Jede dieser Münzen ist fünf gelbe Münzen wert. Allerdings muß Mario sich mächtig beeilen, da die blauen Taler nur für kurze Zeit auftauchen und dann auf Nimmerwiedersehen verschwinden.



1 BESIEGE KÖNIG WUMMP!

Den König aller Wummps trifft Mario auf dem (zunächst) höchsten Punkt der Festung. In schwindelerregender Höhe muß er sich dem laufenden Steinblock stellen. Wump hat eine schwache Stelle, sein Rücken. Wenn Mario sich direkt unter Wump stellt und dieser dann umfällt, ohne Mario zu treffen, kann der Klempner seinem Gegner mit einer Stampfattacke auf den Rücken springen. Man munkelt, daß Mario diese Aktion dreimal ausführen muß, bevor König Wump den Powerstern herausrückt!





STEIGE AUF DIE BERGFESTUNG!



Von meiner Wolke aus konnte ich Marios Kampf gegen den gewaltigen Wump beobachten. Eine unheimlich spannende Angelegenheit! Gleich nachdem der Steinklotz besiegt war, erschien auf dem

Dach der Festung ein weiterer kleiner Turm. Diesen wird Mario wohl oder übel besteigen müssen, um an den zweiten Powerstern zu gelangen. Der Weg dorthin ist jedoch ungeheuer gefährlich. Ständig wandelt Mario am Rande des Abgrunds. Deshalb solltet Ihr die Position der Kamera ab und zu verändern, um Euch neu zu orientieren. Laßt Euch nicht hetzen und überlegt in aller Ruhe, in welche Richtung Ihr Euren nächsten Sprung ansetzen wollt. Dann kann eigentlich nichts mehr schiefgehen...



FLUG INS BLAUE!

Diese Aufgabe kann selbst den motiviertesten Klempner zur Verzweiflung treiben. Nachdem Mario sich mit Buddy, der rosa Bombe, unterhalten hat, wird die Kanone präpariert. Was den Helden nun erwartet, ist eine äußerst knifflige Angelegenheit. Er muß versuchen, den Vorsprung zu erreichen, der sich unter dem Fahnenmast befindet. Für diesen Kanonenschuß braucht Mario ein gutes Augenmaß und absolute Treffsicherheit. Hat er den Vorsprung erreicht, kann er sich an dem Fahnenmast entlanghangeln, bis er den Powerstern erhält. Schießt er aber aus irgendeinem Grund an dem Vorsprung vorbei, unternimmt er tatsächlich einen Flug ins Blaue und Ihr verliert ihn aus den Augen! Bye Bye, Mario...



WECKE DIE EULE!



Uhuhu, schallt es aus dem Baum links vom Start des Kurses. Zunächst wußte ich mit den unbekanntenen Tönen nichts anzufangen. Doch dann stellte sich heraus, daß der Verursacher dieser seltsamen Geräusche eine Eule ist. Mario sollte auf dem Baum nach ganz oben klettern, um sie zum Vorschein zu bringen. Sie wird dann ein wenig in der Gegend umherflattern. Wartet nun, bis ihr Schatten genau über

Mario schwebt und springt nach oben. Mario bleibt so lange an der Eule hängen, wie Ihr den Sprungknopf gedrückt haltet. Nun könnt Ihr gemütlich über Wump's Wuchtwall hinweg zum fliegenden Käfig schweben, in dem sich der Powerstern befindet. Laßt Euch genau über dem Käfig nach unten fallen, damit Ihr innerhalb des Käfigs landet.

4

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

WUMMPS WUCHTWALL

KURS



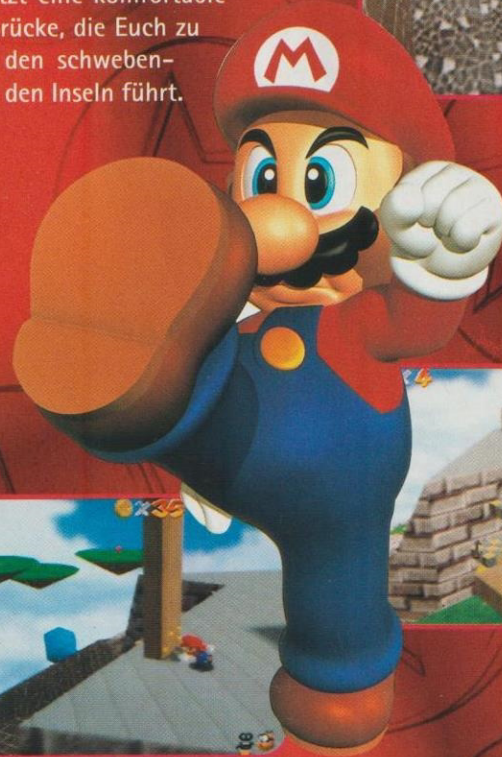
2



Eine rote Münze bringt Euch nicht viel. Sammelt Ihr aber in einem Kurs gleich acht Stück davon ein, erhaltet Ihr einen Powerstern. Die erste Münze findet Ihr über dem zweiten hervorschiebenden Mauerteil. Die nächste schwebt über dem zweiten blauen Klotz. Stellt Euch nach einem geschickten Sprung auf seinen Kopf, laßt Euch nach oben fahren und hüpfst zur roten Münze. Nummer drei und vier findet Ihr bei den Schnapp-Piranhas, Nummer fünf in der Nähe der drehenden Brücke. Die sechste Münze gehört Euch, wenn Ihr von der Brücke herunterspringt. Um an die letzten beiden Münzen zu gelangen, müßt Ihr die senkrecht stehende Holzlatte auf dem Plateau der Festung mit aller Macht mit Schlägen und Tritten traktieren. Auf diese Weise verliert sie das Gleichgewicht und fällt nach vorne. Ihr habt jetzt eine komfortable



Brücke, die Euch zu den schwebenden Inseln führt.





ZERSTÖRE DIE FELSWAND!

Ich kenne einen Powerstern, den Ihr garantiert nicht sofort entdecken werdet, da er für Euch nicht sichtbar in einer Felswand versteckt ist. Zunächst muß sich Mario wieder zur Kanone begeben. Dann hüpfert er in den Schacht und Ihr richtet nun das Fadenkreuz nach rechts oben aus, wie es auf dem Bild zu sehen ist. Ihr müßt nun genau auf die Kante der Felswand zielen und Mario abfeuern. Wenn der Mützenträger auf die Kante prallt, wird sie zerstört und ein Stern erscheint. Um ihn einsammeln zu können, muß Mario nur noch außenherum nach oben laufen und sich an der entsprechenden Stelle fallen lassen.



LAKITUS HEISSE TIPS

1 Das versteckte 1-Up

Klar, daß dem tapferen Klempner diese schwierige Welt ein wenig zu schaffen macht. Überall lauern Gefahren und schnell ist ein wertvolles Leben verloren. Das Extraleben-Konto könnt Ihr aber etwas auffrischen, wenn Ihr meinen kleinen Tip befolgt. Nachdem König Wummp besiegt ist, sollte sich Mario noch einmal hinauf auf das Plateau der Festung begeben. Dort ist nun ein kleiner Turm aufgetaucht. Wenn Ihr an dem Fuß des Turmes – die Fahnenstange muß sich genau hinter Euch befinden – steht, solltet Ihr die Mauer des Turmes mit Faustschlägen bearbeiten. Auf diese Weise könnt Ihr einen kleinen Geheimraum freischlagen, in dem sich ein Extraleben-Pilz befindet!



2 Feuer frei!

Ihr habt natürlich schon gemerkt, daß das Zielen mit der Kanone nicht ganz so einfach ist. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto mehr verliert Mario an Höhe. Deshalb solltet Ihr das Fadenkreuz bei nahegelegenen Zielen nur ein wenig über dem Ziel, bei weiter entfernten Zielen jedoch deutlich über dem Ziel ansetzen. Nach einigen Versuchen werdet Ihr mit Sicherheit den Dreh heraushaben. Also nicht verzweifeln, schließlich ist noch kein Kanonenexperte vom Himmel gefallen!

3 Vorsicht, die Mauer lebt!

Um Himmels Willen, da läuft Mario nichtsahnend den Weg zur Festung hinauf und plötzlich bewegt sich die Mauer und droht den schnauzbärtigen Rohrexpertern in die Tiefe zu stoßen. Insgesamt drei Mauerteile bewegen sich auf diese Weise aus der Mauer heraus. Um dem sicheren Absturz zu entgehen, sollte



Mario auf die Mauerteile springen und dann weiterlaufen, wenn sich das entsprechende Mauerteil in die Mauer zurückzieht. Natürlich kann Mario auch abwarten, bis die Mauerteile sich wieder zurückbewegen, um freie Bahn zu haben. Doch man weiß ja nie, wann die Mauerteile wieder herausgeschossen kommen...



PIRATEN- BUCHT PANIK



KURS

3



55

104

2

8

0

0

6

3

1

3

0

0



Kinder, Kinder, was waren das für Zeiten, als verwegene Piraten die Meere bevölkerten und weder Tod noch Teufel fürchteten! Damals schrieben sie Geschichte mit ihren erbitterten Seeschlachten voller Kanonendonner und Entergeschrei. Die Kulisse dieser Welt läßt erahnen, welche Schicksale sich zu dieser Zeit auf der Wasseroberfläche abgespielt haben. Aber leider existieren nur noch wenige Überreste aus dieser stolzen Zeit – wie zum Beispiel das versunkene Schiff, das es hier zu entdecken gilt. Leider liegt das Ding auf dem Grund einer wahnsinnig tiefen Bucht und ich habe bis jetzt noch keine Ahnung, wie ich auf meiner Wolke dort hinunter gelangen soll. Aber wenn Mario dorthin taucht, wird mir bestimmt auch ein Weg einfallen, wie ich ihm auf meiner hoffentlich wasserfesten Wolke folgen kann!





EIN ANDERER LILA BODENSCHALTER

Wer von Euch denkt, dieser Schalter würde ein Gittertor öffnen, den muß ich leider enttäuschen. Auch wenn Ihr Euch noch so anstrengt, Ihr werdet in dieser Welt kein Gitter finden, das von dem Schalter geöffnet wird. Aber er hat trotzdem seine Existenzberechtigung, denn er läßt Plattformen erscheinen, über die Ihr... ups, dazu kommen wir später... die die freischwebenden Stege verbinden.



DER PANZER IN DER MUSCHEL

Von Perlen weiß ich, daß sie oftmals eine Muschel als Unterkunft zweckentfremden, aber Schildkrötenpanzer? Mir ist kein weiterer Fall bekannt, daß sich Krötenkleidung im Innern eines Wasserwesens aufhält. Stellt sich also die Frage, wie der Panzer dorthin gekommen sein kann. Ähem... auf Grund chronischen Antwortmangels diesbezüglich widmen wir uns lieber der Frage, wie sich Mario das Ding schnap-

pen kann! Ich würde es ja gerne demonstrieren, aber da meine Hände zu sehr mit der Kamera beschäftigt sind, belassen wir es bei der Theorie. Mario muß nahe des Panzers stehen und dann den B-Knopf drücken, um ihn zu erwischen. Dann schwirrt Mario sogleich in bester Delphin-Manier durch die Wassermassen.



DIE SACHE MIT DER ATEMLUFT

Hey, kennt Ihr den Unterschied zwischen Fischen und italienischen Klempnern? Fische tragen keine blauen Hosen, höhöhö... Nur ein kleiner Scherz am Rande. Natürlich geht es darum, daß Mario unter Wasser mangels Kiemen keine Luft holen kann. Ihr müßt also dafür sorgen, daß sein Luftvorrat von Zeit zu Zeit aufgefüllt wird. Euch stehen dazu zwei Wege zur Verfügung: Entweder Ihr taucht auf, um

an der Oberfläche frische Luft zu tanken, oder Ihr sammelt Münzen ein, was den gleichen Effekt hat.

Apropos gleicher Effekt: Hat sich Marios Energie in einem der Kurse bereits stark verringert, solltet Ihr Eure nähere Umgebung nach einer Wasserstelle absuchen. Denn im Wasser könnt Ihr verlorene Energie ganz leicht zurückgewinnen.



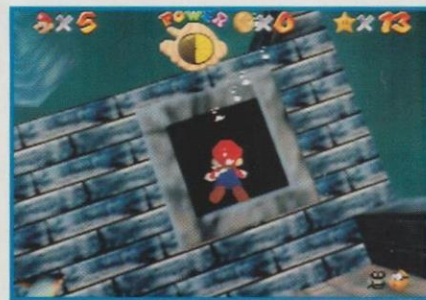
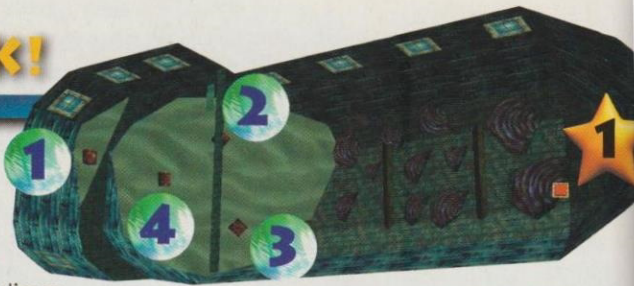


TAUCHE IN DAS SCHIFFSWRACK!

Bereits bei der Suche nach dem ersten Stern muß unser Freund Mario die Tiefen der Bucht voll ausloten. Auf dem Grund liegt – halb vergraben im lockeren Sand – das Wrack des alten Piratenschiffs. Wenn er genau hinsieht, entdeckt er bestimmt Kano, der ihn zähnefletschend aus einer Luke heraus beobachtet. Das Problem besteht darin, daß Mario genau zu dieser Luke schwimmen muß, um ins Innere des Schiffes zu gelangen. Was also ist zu tun?



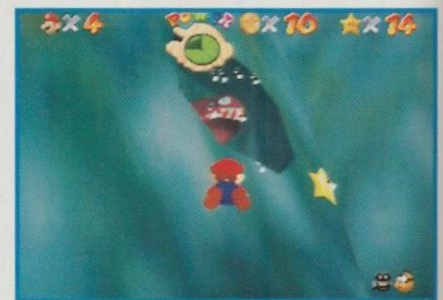
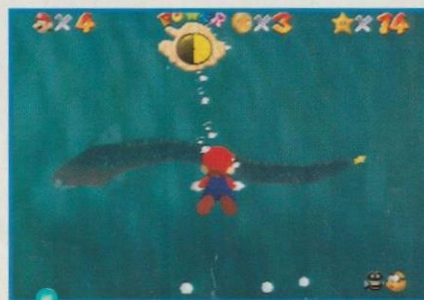
Logisch: Es gilt, das Wassertier herauszulocken. Aber keine Panik, das ist einfacher, als es zunächst den Anschein macht. Hat Mario ihn erblickt, so sollte er kurzerhand wieder zurück an die Oberfläche schwimmen. Beim erneuten Tauchen hat Kano die Luke verlassen und der Weg ist damit frei. Jetzt kommt der spannende Teil der Aktion. Im Bug des Schiffes befindet sich eine I-Box, in der der Stern versteckt ist. Sie läßt sich öffnen, wenn Mario von unten dagegenspringt. Aber wie springt man unter Wasser? Ganz einfach: Gar nicht! Folglich müßt Ihr die I-Box trockenlegen. Dazu muß der freundliche Klempner die Truhen im Bug des Schiffes in der angegebenen Reihenfolge öffnen. Dadurch entsteht eine Luftblase im gesamten Schiff und Mario kann die Box über den Plattformen erreichen, die aber zum Leidwesen aller Videospiele verdammt glatt sind. Aber Mario wird's schon richten...



LOCKE KANO, DEN AAL, HERAUS!

Das zweite Goldstück dieser Welt erhält Mario von Kano höchstpersönlich. Er ist zwar ziemlich sauer, daß er seinen Schlafplatz im Innern des Schiffes räumen muß, aber darauf kann man im Moment leider keine Rücksicht nehmen. Es folgt ein weiterer Tauchgang hinab in die tiefe Schlucht. Dort wird Mario Kano in einer Höhle entdecken. Er sollte sich ihm von unten nähern, sich aber trotzdem in sicherer Entfernung aufhalten.

Ich kenne seine Wutausbrüche. Wenn er beginnt, aus der Höhle zu schwimmen, heißt es aufgepaßt! Am hinteren Ende seines schlangenartigen Körpers befindet sich das Objekt der Begierde. Mario muß den Stern berühren, um ihn von Kano zu lösen. Aber das ist leichter gesagt als getan, denn das Wassertier bewegt sich nicht gerade langsam durch die Fluten. Die beste Chance bietet sich, wenn Mario direkt beim Höhlenausgang wartet und dann blitzschnell nach oben schwimmt, sobald sich der Stern über ihm befindet. Ist diese Chance verpaßt, muß der Klempner mit Eurer Unterstützung eben aktiv an der Verfolgungsjagd teilnehmen.





TAUCHE ZUR SCHATZHÖHLE!

PIRATEN- BUCHT PANIK

KURS

3

Hoffentlich schadet diese Dauertaucherei nicht meiner Kamera, denn der Weg zum nächsten Stern führt ebenfalls in die Tiefe. Bei den Begegnungen mit Kano habt Ihr mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit einen Münzring in der Schlucht bemerkt. Hinter diesem Ring befindet sich ein Tunnel, der zu einer Höhle führt – diese soll jetzt unser Ziel sein.

Allerdings hat ein ehemaliger Bewohner diese Höhle mit allerlei Vorsichtsmaßnahmen vor unbefugtem Zutritt gesichert. Mario sollte sich deshalb mit der gebotenen Vorsicht fortbewegen und auf einige Überraschungen gefaßt sein. Im hinteren Teil der Höhle befinden sich wieder vier Truhen, die ebenfalls in der richtigen Reihenfolge geöffnet werden müssen. (Siehe Karte)



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!



Noch einmal heißt es für Mario, tief Luft holen und ab nach unten, denn vier der roten Münzen befinden sich unter Wasser. Um sie zu bergen, muß Mario nach Muscheln suchen, in denen die Münzen versteckt sind. Die anderen roten Münzen befinden sich über Wasser. Neben der Plattform, auf der sich Buddy, die rosa Bombe, befindet, gibt es eine spitze Säule im Wasser, über der eine Münze schwebt. Im Handstand läßt sie sich ohne größere Probleme einsammeln. Die fehlenden drei roten Münzen lassen sich an Deck des Schiffes finden, das ja mittlerweile seinen Unterwasseraufenthalt beendet hat. Ihr könnt es auf zwei verschiedenen Wegen erreichen. Entweder laßt Ihr Mario durch die Kanone an Deck befördern, indem Ihr ihn ohne die Kanone zu bewegen abschießt, oder Ihr nehmt den Weg über die schwebenden Plattformen, der Euer Nervenkostüm aber wahrscheinlich auf eine harte Probe stellen wird.



Ach ja, im Zusammenhang mit den roten Münzen fällt mir noch etwas Wichtiges ein: Mario sollte bei dieser Gelegenheit ganz nebenbei auch den 100-Münzenstern einsammeln. Das Angebot an Münzen in dieser Welt ist nämlich sehr begrenzt und Ihr müßt mindestens sechs der roten Münzen besitzen, um die Hundertermarke zu erreichen!

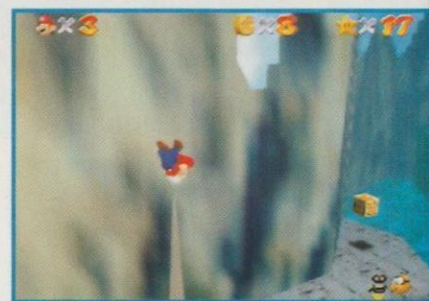




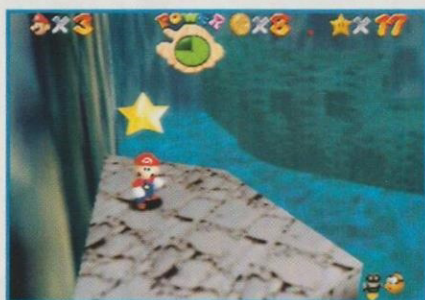
FLIEGE ZU DEN STEINSÄULEN!

Mit dem Fliegen ist das so eine Sache, denn eigentlich kann Mario nur fliegen, wenn er die Federkappe besitzt. Die kann er aber in diesem Kurs nicht finden. Also, lassen wir den Stern und gehen lieber einen Gumba-Shake trinken...

Aber ich sehe schon, Ihr gebt sowieso keine Ruhe, bevor Ihr Euch den Stern nicht geschnappt habt. Er ist in der !-Box versteckt, die sich auf einem kleinen Vorsprung gegenüber von Buddy befindet. Des Rätsels Lösung liegt in der Kanone verborgen. Mit ihrer Hilfe schießt Ihr Mario an die



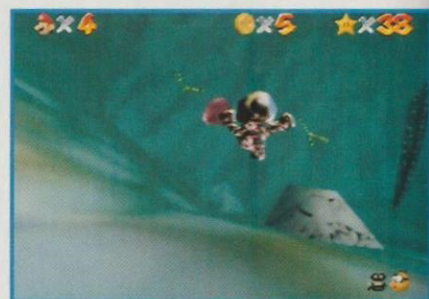
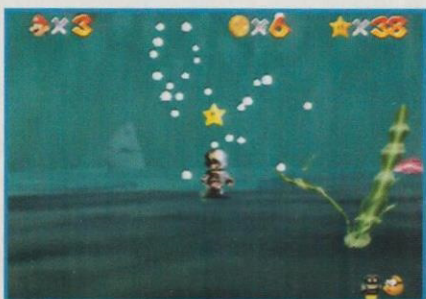
linke der drei hohen, spitzen Säulen. Die Abschußhöhe ist dabei von entscheidender Bedeutung, denn Mario kann sich nur am oberen Drittel der Säule festhalten. Habt Ihr es geschafft, Mario an die Säule zu bugsieren, hilft ihm ein beherzter Sprung in die Richtung der !-Box. Denkt dabei daran, daß Mario immer in Richtung seines Rückens von Säulen abspringt.



LAUFE DURCH DEN STRUDEL!

Bestimmt hat Euch der Stern am Grund der Schlucht bereits Kopfzerbrechen bereitet. Wie soll man den Strudel durchdringen und den Stern einsammeln? Einfach beantwortet: Man läuft in den Strudel und springt nach dem Stern. Aber mit dem Laufen unter Wasser ist das so eine Sache, denn Mario bewegt sich unter Wasser normalerweise schwimmend! Aber... da gibt es besondere Ausnahmen. Mario kann unter Wasser laufen, wenn er im Besitz der Titanenkappe ist. Leider lassen sich diese speziellen Kleidungsstücke erst dann tragen, wenn der grüne Schalter (siehe Seite 107) ausgelöst wurde. Sollte also Mario nach wie vor unter transparenten grünen Blöcken stehen, könnt Ihr diesen Stern noch nicht auf Euer Sternenkonto verbuchen.

Ist der Schalter bereits ausgelöst, dann sollte sich Mario die Titanenkappe besorgen, die sich im grünen Block hinter dem lilafarbenen Bodenschalter befindet. Sobald Mario sein edles Haupt mit ihr bedeckt, muß er ins Wasser in Richtung des Strudels springen. Am Boden läuft er dann in den Strudel und holt sich den Stern.



BIBBERBERG BOB



KURS

4



 105

 154

 6

 8

 0

 1

 3

 0

 3

 18

 0

 1

Das Motto dieses Kurses lautet „Warm anziehen“! Während ich es mir auf meiner Lakitu-Wolke richtig gemütlich mache, gerät Mario dort unten ziemlich schnell ins Bibbern. Das liegt aber nicht alleine an der Kälte, sondern in erster Linie an den furchterregenden Gegnern. Der Schnee rieselt leise auf die vereisten Wege und verwandelt den ganzen Berg in eine traumhafte Winterlandschaft. Richtig romantisch!

Dank seiner optimierten Klemptnerausrüstung hat Mario keine allzugroßen Probleme mit der Kälte. Allerdings hätte er sich vor Betreten des Kurses seine Schuhe mit Spikes bescholen lassen sollen, denn auf dem rutschigen Eis findet er keinen besonders guten Halt. Ihr werdet schon sehen, dann und wann schliddert er die Wege leicht unfreiwillig in atemberaubendem Tempo ungebremst hinunter.



WUNDERBARE WARPS

Bei seiner Suche nach den Powersternen in diesem Kurs wird Mario öfter einmal den Berg hinauf und wieder hinunter laufen müssen. Daher ist es von unschätzbarem Wert, wenn er die Standorte der Warpzonen kennt. Sie stellen nämlich hervorragende Abkürzungen dar und ersparen unserem schnaubbärtigen Kumpel eine Menge Lauferei.

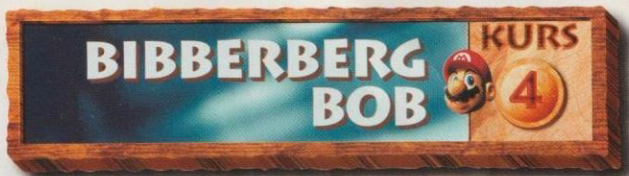
Bei diesen Warps müßt Ihr aber immer darauf achten, vor lauter Übermut nicht zu weit zu laufen, da sie sich jeweils am Rand einer eingestürzten Brücke befinden. Wer hier sein Tempo nicht unter Kontrolle hat, dem droht ein Absturz in die gähnende Tiefe. Vergeßt nicht, daß Ihr einen kurzen Augenblick stillstehen müßt, um das Warpfeld zu aktivieren.



Vorderansicht



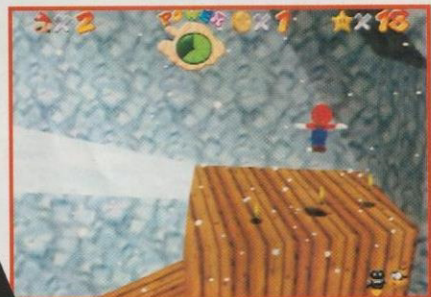
SCHNEEMÄNNER UND PROPELLERKÖPFE



Glaubt mir, ich habe auf meinen weiten Reisen schon einiges gesehen. Aber die Gestalten, die sich in diesem Kurs herumtreiben, sind wirklich zu komisch. Die Schneemänner, die mit den fiesen Schneebällen nach Mario werfen, könnt Ihr allerdings recht locker besiegen. Laßt Mario solange um sie herumflitzen, bis ihnen schwindlig wird und sie sich verziehen.



Die Propellerköpfe haben eine ganz besondere Eigenschaft. Trifft man sie auf herkömmliche Weise, sind sie besiegt. Jetzt aber aufgepaßt! Springt Mario ihnen genau auf den Kopf, so wird er nach oben geschleudert und kann für eine kurze Zeit durch die Luft segeln. Das ist übrigens eine gute Gelegenheit, den Kurs einmal aus der Vogelperspektive zu beobachten.



DIE GEHEIMNISVOLLE GONDEL

Auf der untersten Ebene des Bibberberges könnt Ihr eine Gondel entdecken. Sobald sich Mario daraufstellt, wird sie ihn zur mittleren Ebene transportieren. Allerdings fährt sie immer nur von unten ab. Mario kann also nicht oben stehen und auf die Gondel warten. Das heißt, warten kann er schon. Allerdings bis zum jüngsten Tag... hihihi...

Auf der Hälfte des Weges könnt Ihr mal einen kleinen Abstecher nach rechts hüpfen. Dort befindet sich Buddy, der für Mario mal wieder die Kanonenschächte öffnen wird. Laßt ihn danach nach unten in die Tiefe springen. Keine Angst, es wird Eurem geliebten Helden nichts geschehen. Eine kräftige Windböe trägt Ihn bis hinüber auf sicheren Boden.



Rückansicht



RUTSCHE AUF DER EISBAHN!



Gleich am Start des Kurses entdeckt Mario ein kleines Gebäude. Diese Hütte besitzt einen mächtigen Kamin. Und da Mario schon immer einmal Weihnachtsmann spielen wollte, springt er ohne langes Zögern in den Schornstein. In der Hütte selbst findet der Klempner den Zugang zu einer riesigen Rutschbahn aus Eis. Um den ersten

Powerstern zu erhalten, muß Mario die Bahn bis ganz hinunter schieben.

Schnell wird unserem flinken Helden klar, daß diese Rutschpartie eine Herausforderung der ganz besonders kniffligen Art darstellt. Die vielen extremen Kurven sind ein Garant für bodenlose Abstürze und nervenzerfetzende Momente. Gut, daß es da doch eine kleine Abkürzung gibt. Bei dem mit (A) markierten Punkt auf der Karte muß Mario nach rechts gegen die Mauer rutschen und kann dann sicher und bequem den Geheimweg bis ins Ziel schliddern. Wenn er sich in dieser Abkürzung besonders geschickt anstellt, dann kann er mit etwas Glück bis zu drei Extraleben-Pilze einsammeln!



FINDE DAS PINGUINBABY!



Hallo Freunde, ich bin ziemlich aufgeregt! Da läuft doch tatsächlich ein armes verängstigtes Pinguinbaby rechts oberhalb der Hütte herum und sucht verzweifelt nach seiner Mama. Das ist ein klarer Fall für den Klempner mit dem edlen Herz! Er schnappt sich das Pinguinkind und

trägt es bis zu seiner Mutter, die in einem kleinen Teich auf der untersten Ebene des Berges sitzt und verzweifelt darauf wartet, daß man ihr das heißgeliebte Baby zurückbringt. Haargig wird es, wenn Mario das Kind losläßt, da es dann einfach weiterläuft und Mario es wieder einfangen muß. Doch glaubt mir, die Mühe lohnt sich. Die zu Tränen gerührte Mama Pinguin hält zum Dank einen Powerstern bereit!



BESIEGE DEN SCHNELLEN PINGUIN!



Durch den Schornstein und ab auf die Piste heißt es in diesem Fall. Ein Rennen gegen den großen Pinguin – Polarmeister im pinguinischen Bauchrodeln – könnt Ihr aber erst rutschen, nachdem Ihr bereits den ersten Powerstern erhalten habt. Die Steuerung bei diesem Rennen ist leicht erklärt. Drückt Ihr den Analog-Stick

nach vorne, legt Mario an Tempo zu. Drückt Ihr ihn nach hinten, bremst Mario ab. Bremsen solltet Ihr vor allem kurz vor den zahlreichen Kurven, da sich an den Seiten keine Leitplanken befinden und Ihr möglicherweise einen Absturz riskiert. Ach ja, das Auge des Gesetzes ist wachsam! Wer sich für besonders schlau hält und die Abkürzung nimmt, muß mit einer Disqualifikation rechnen und darf das Rennen noch einmal von vorne beginnen! Denkt also daran, ehrlich währt am längsten!





FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

BIBBERBERG BOB



KURS

4



Wieder einmal ist es für den genialen Klempner an der Zeit, acht rote Münzen einzusammeln, um einen Powerstern zu erhalten.

Die erste findet Mario in einem Baum gleich am Start. Die zweite Münze klingelt auf dem Konto, wenn er ein wenig den Berg auf der linken Seite hinunterrutscht. Nummer drei und vier befinden sich auf den Hängebrücken in der Nähe der Warpzonen. Die fünfte rote Münze findet Mario, wenn er über die Brücke der Schneemänner zu der eingestürzten Hängebrücke läuft. Südlich davon befindet sich die Pinguin-Mama. In ihrer Nähe steht ein Baum, an dessen Spitze sich die sechste Münze finden läßt. Um die siebte rote Münze zu erreichen, kann Mario eine lustige Gondelfahrt unternehmen. Direkt an der Anlegestelle blinkt die rote Münze und wartet darauf, eingesammelt zu werden. Wenn Mario dann noch ein Stückchen weiterläuft, wird er eine Kanone entdecken. Mit dem Fadenkreuz kann Mario eine Glassäule sichten, die auf einem kleinen Vorsprung steht. Genau dorthin müßt Ihr den freundlichen Klempner schießen, um die letzte rote Münze zu erhalten. Jetzt müßt Ihr nur noch den Powerstern einpacken.

Am einfachsten ist es, wenn Ihr Euch wieder zum Start des Kurses begeben, hinunterrutscht und bei der großen 180°-Wende nach rechts zum blauen Schalter hüpfet und dann einen kleinen Sprung in die Tiefe vollführt. Ihr könnt aber auch zur eingestürzten Hängebrücke laufen und versuchen, das andere Ende mit einem Weitsprung zu erreichen. Ich will Euch aber an dieser Stelle darauf hinweisen, daß das keine einfache Angelegenheit ist und die nicht von der Hand zu weisende Gefahr besteht, daß Ihr Mario abstürzen laßt! Aber wie ich Euch kenne, bringt Ihr den Latzhosenträger sicher an sein Ziel.



BAUE EINEN SCHNEEMANN!



Seht Ihr Marios Augen vor Freude strahlen? Endlich werden seine Kindheitsträume wahr, er darf einen lustigen Schneemann bauen. Die einzelnen Bauteile liegen schon bereit, er muß sie nur noch zusammenfügen. Wenn Ihr Mario links von dem Pinguinbaby aus weiterlaufen laßt, trifft er auf den wohlgeformten Körper eines ausgewachsenen Schneemanns. Der dazugehörige Kopf befindet sich auf der mittleren Ebene des Berges. Sobald der Körper seinen Spruch losgelassen hat, setzt er sich in Bewegung und rollt nach unten. Jetzt ist Beeilung angesagt! Mario muß vor dem Körper herrutschen und ihn zu dem Kopf des Schneemanns führen. Ist der Schneemann zusammengebaut, freuen sich nicht nur die Kinder, sondern es gibt zur Belohnung einen Powerstern.



DENKE AN DEN WANDSPRUNG!

Hui, wer an diesen Stern herankommen will, der muß sich höchstallerdings mächtig ins Zeug legen. Mario wird zunächst in die Kanone auf der untersten Ebene steigen. Schießt den kleinen Kerl auf den Felsvorsprung mit dem Baum. Ist Mario sicher gelandet, kann er dem Weg folgen, bis er an das Energieherz gelangt. Von dort aus muß er ordentlich Anlauf nehmen, nach rechts laufen und einen Wandsprung nach links oben ausführen. Doch noch ist er nicht am Ziel. Er sollte noch ein Stück nach links oben laufen und dann gegen die Felswand einen weiteren Wandsprung ausführen. Wenn dies gelungen ist, winkt ein weiterer prachtvoller Powerstern.



1

Optische Unterstützung

Als staatlich geprüfter Kameramann kann ich Euch nur empfehlen, in diesem Kurs nach und nach verschiedene Kameraeinstellungen vorzunehmen. An manchen Stellen ist es von großem Vorteil, sich das Geschehen aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Wählt zum Beispiel die Kamera hinter Mario, um auf schmalen Wegen zu balancieren oder den Weitsprung auszuführen. Wenn Ihr Euch an einer Stelle also nicht ganz sicher seid, wie Ihr sie bewältigen sollt, dann setzt die C-Knöpfe ein und betrachtet die Situation aus verschiedenen Blickwinkeln. Und das sage ich nicht nur, weil ich als Kameramann natürlich ein wahrer Perspektiven-Liebhaber bin.

LAKITUS HEISSE TIPS



BIG BOOS BURG



KURS

5



 21

 151

 2

 8

 0

 0

 4

 0

 0

 94

 3

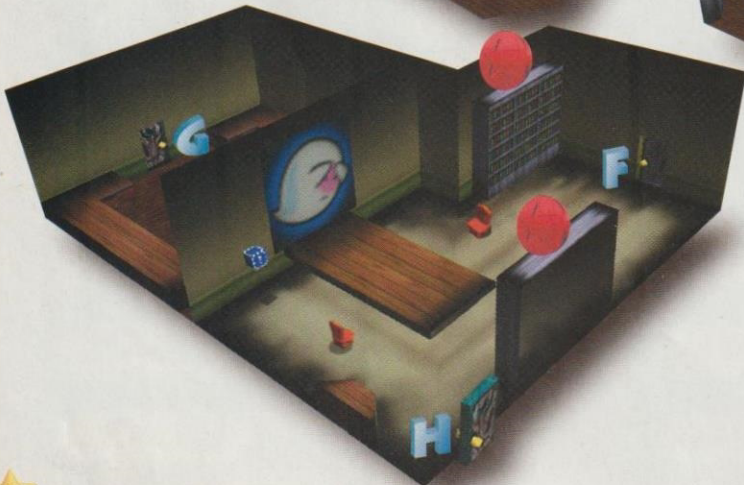
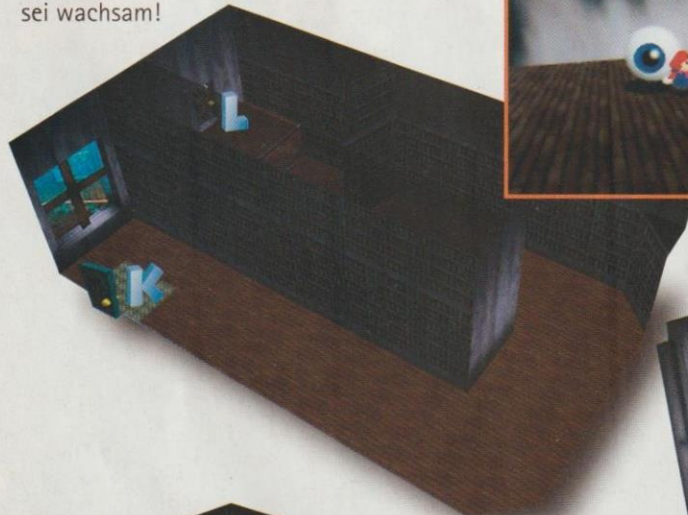
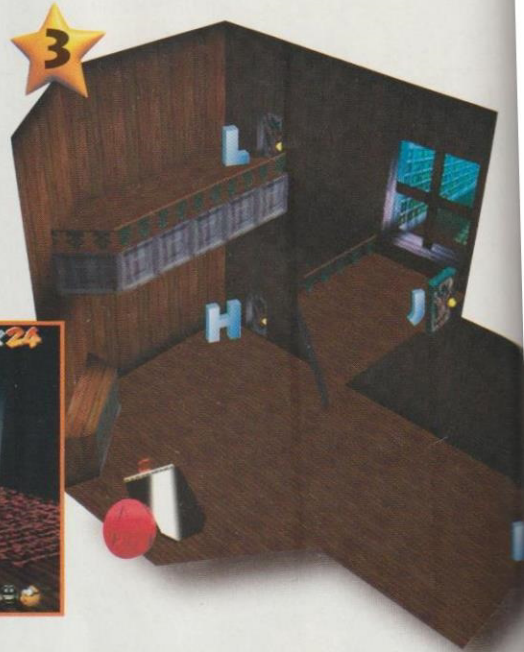
 0

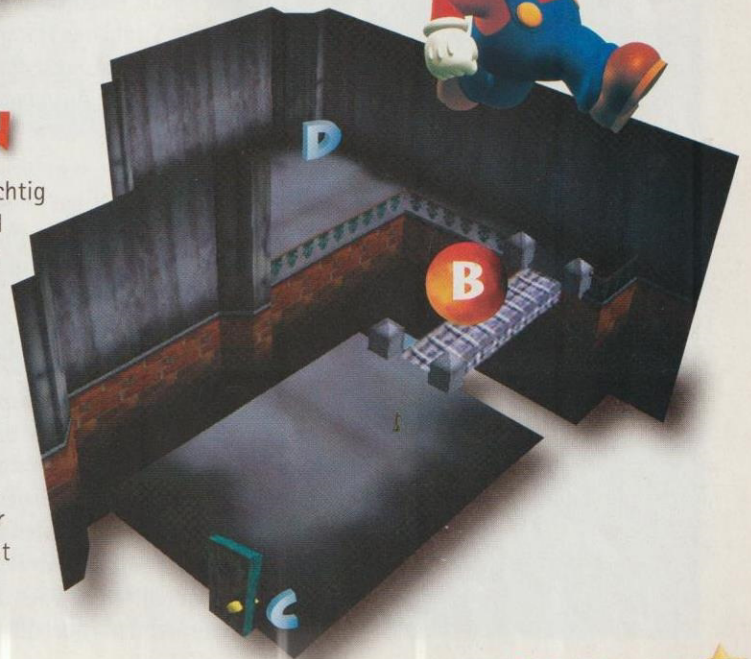
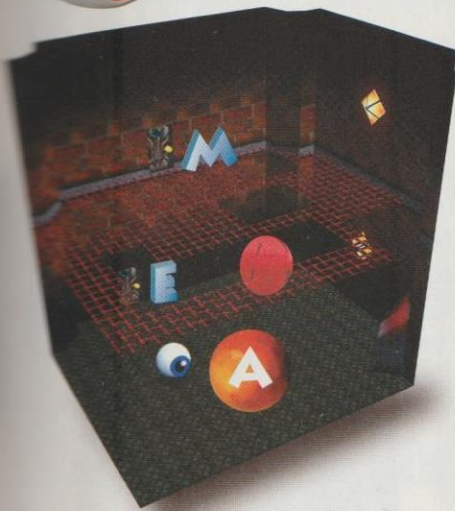
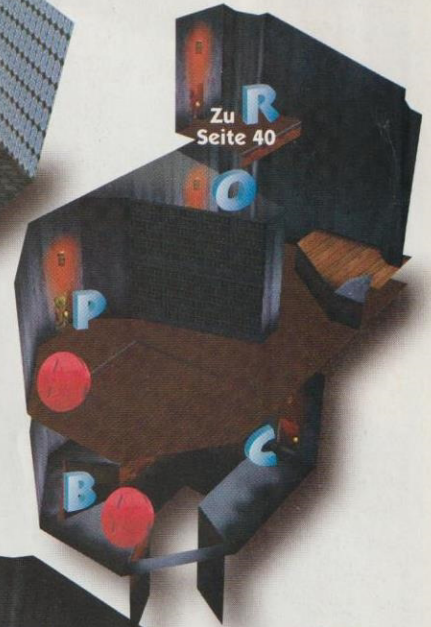
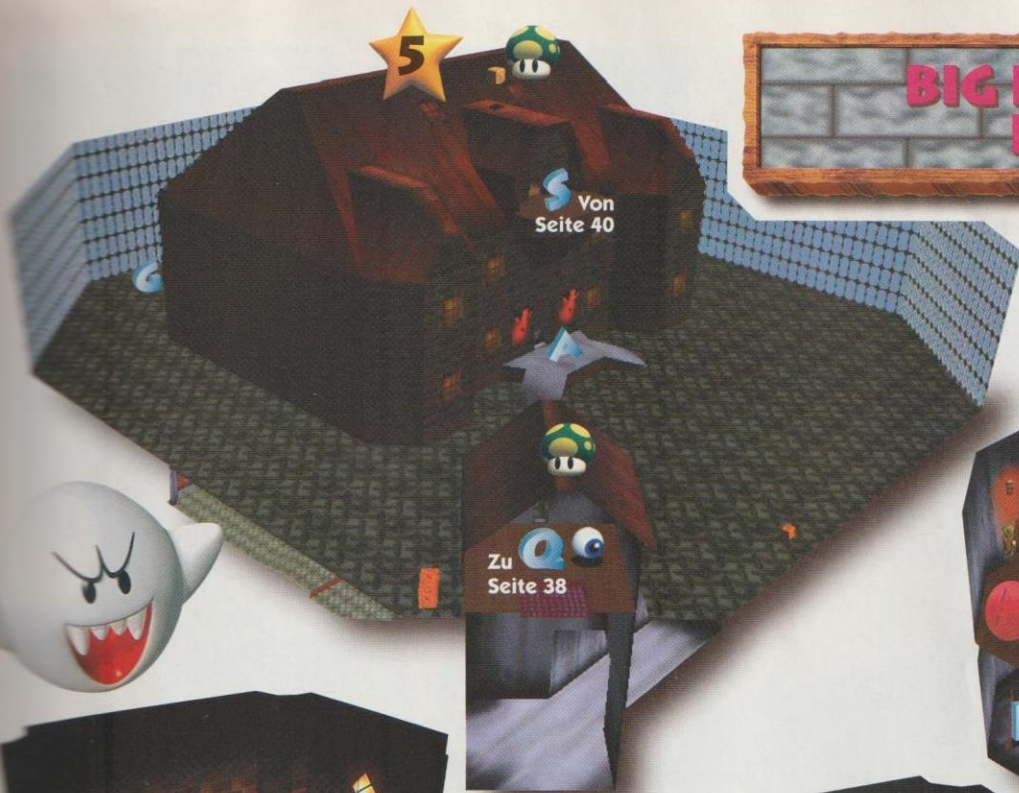


Unser Freund Mario hat sich in den Garten der Burg begeben. Dort tummeln sich einige Geister, die ihn attackieren, sobald er in ihre Nähe kommt. Ein besonders großes Exemplar parapsychologischer Plasmasuppe hinterläßt einen Käfig, nachdem es besiegt wurde (siehe Stern 1, S. 38). Dieser Käfig bildet für Mario den Zutritt zu Big Boos Burg. In diesem furchterregenden Gemäuer behalten wirklich nur hartgesottene Gesellen die Ruhe. Mario muß den Käfig nur leicht berühren und wird dann auf magische Weise zu Big Boos gruseliger Behausung befördert.

A GLOTZ 'N ROLL

Big brother is watching you! Diese überdimensionalen Augen werden Mario nicht nur an einer Stelle begegnen. Es gibt nur eine Möglichkeit, die riesigen Glotzer zu besiegen: So lange um sie herumzulaufen, bis ihnen schwindlig wird und sie freiwillig den Weg räumen. Mario muß aber darauf achten, daß er die Augen beim Umrunden nicht berührt, da er dann sofort Energie verliert. Also Kameraden, Holzauge sei wachsam!





B DIE BRÜCKE DER EINSAMEN SEELEN

Jetzt wird es brenzlig! Auf dieser Brücke muß sich Mario mächtig beeilen. Sie kann sein Gewicht nur für kurze Zeit tragen und bricht dann in sich zusammen. Fällt Mario in die Tiefe, landet er bei Big Boos Karussell und muß den ganzen Weg noch einmal gehen. Je schneller er also die Brücke überquert,

desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, in den Keller der Burg zu stürzen. Und das wollt Ihr Mario doch nicht antun, oder?





GEHE AUF GEISTERJAGD!

Geister muß man vertreiben, so steht es geschrieben und so wird es geschehen. Deshalb solltet Ihr Mario auf die Suche nach fünf kleinen Geistern schicken. Der erste Geist ist in dem Raum mit dem großen Auge zu entdecken, Nummer zwei und drei befinden sich in dem Raum hinter dem Musikzimmer, der vierte in dem Raum mit der einstürzenden Brücke und der letzte in dem Raum dahinter. Hat Mario diese fünf Schreckensgestalten besiegt, kann er zurück in die Eingangshalle gehen. Dort hat sich zu meinem allergrößten Erschrecken der große Boo materialisiert. Um ihn zu besiegen, muß Mario ihn von hinten dreimal mit einem Faustschlag oder einer Stampfattacke treffen. Der Sieg über Boo aktiviert anschließend eine Treppe, die Euch in den ersten Stock der Burg und zu dem ersten Powerstern führt. Ehrlich, ich wäre mächtig stolz auf Euch, wenn Ihr Mario dabei helft, Boo eins auszuwischen.



BESUCHE BIG BOOS KARUSSELL!

Im Keller der Burg befindet sich ein gruseliges Karussell. Am einfachsten gelangt Mario dort hin, wenn er sich in die kleine Hütte vor dem Burgeingang begibt und dort in den Aufzug nach unten steigt. Sobald er das Karussell betritt, erscheinen reihenweise Geister, die er besiegen



muß. Dazu kann er entweder den Faustschlag oder die Stampfattacke einsetzen.

Acht geben müßt Ihr, daß der Klempner nicht in den Strahl des Flammenwerfers gerät, da dies unangenehme Folgen nach sich zieht. Glaubt mir, ich habe ihn einmal mit verbrannter Latzhose gesehen. Kein schöner Anblick! Der letzte Geist, der erscheint, trägt dann den Powerstern. Ist er besiegt, hinterläßt er Mario am Ausgang des Karussells den begehrten Powergegenstand.



LÖSE DAS BÜCHEREI-RÄTSEL!

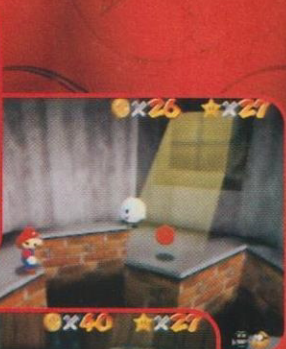
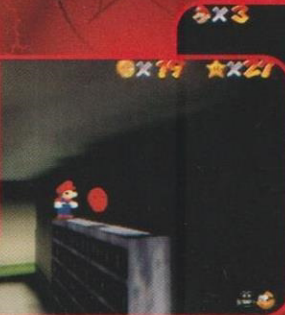
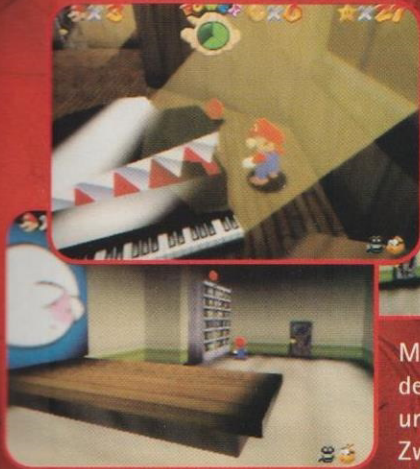
Im ersten Stock befindet sich eine riesige Bibliothek, bis unter die Decke gefüllt mit geheimnisvollen, magischen Büchern. Sie besitzen wahrhaft magische Kräfte, denn sie schweben und versuchen dabei fieserweise auch noch, Mario zu treffen. Drückt schnell die Sprungtaste, wenn ein Buch aus den Regalen herausgeschossen kommt, denn Eure Reaktionsschnelligkeit kann dem tapferen Installateur jede Menge Kopfschmerzen ersparen. Am anderen Ende der Bücherei schauen drei Bücher aus dem Regal heraus, die Mario in der richtigen Reihenfolge wieder ins Regal boxen sollte. Nehmt Euch zuerst das oberste Buch vor, dann das unterste und zuletzt das mittlere. Diese Kombination öffnet eine versteckte Tür, die den Weg zum Powerstern freigibt.



4

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

BIG BOOS BURG KURS 5



Mario schleicht sich langsam an dem gefräßigen Vampiano vorbei, um an die erste Münze zu gelangen. Zwei weitere Münzen findet er in dem dahinterliegenden Raum. Sie befinden sich auf Regalen und sind mit einem Rückwärtssprung zu erreichen. Aufpassen muß er nur, daß er dabei nicht von den schwebenden Möbelstücken getroffen wird. Nummer vier liegt in dem Raum hinter der einstürzenden Brücke. Weiter geht es im ersten Stock der Burg mit der fünften Münze. Sie befindet sich in dem Raum mit dem roten Gitterboden. Die nächsten beiden Münzen befinden sich in der Gruft unter zwei Särgen. Die achte und letzte rote Münze ist in dem Raum mit der Falltür im Boden versteckt. Der Powerstern erscheint dann im ersten Stock der Eingangshalle.

5

KLETTERE AUF BIG BOOS BALKON!



Wie einst in der berühmten „Romeo und Julia“-Szene dreht sich auf dem Weg zum nächsten Powerstern alles um einen Balkon. Mario muß sich zunächst einmal zurück in den Raum begeben, in dem sich die Falltür im Boden befindet. Nun muß er sich auf der rechten Seite des Raumes auf den Absatz stellen, nach rechts loslaufen, gegen die Wand springen und einen Wandsprung nach links oben ausführen. Jetzt gelangt er in einen Raum, in dem ein blauer Bodenschalter zu finden ist. Wenn er jetzt noch durch die Tür marschiert, befindet er sich auf Big Boos Balkon. Die folgende Auseinandersetzung mit diesem Geist sollte Mario ernst nehmen. Es besteht nämlich die Gefahr, vom Balkon herunterzufallen und die ganze Aktion noch einmal ausführen zu müssen. Und wer will das schon? Ist Boo besiegt, erscheint der Powerstern auf dem Dach der Burg. Mario muß nun mit einem Weitsprung auf die rechte Seite des Daches springen und anschließend wieder einen Weitsprung nach links ausführen, um an den Powerstern zu gelangen.



Ist Boo besiegt, erscheint der Powerstern auf dem Dach der Burg. Mario muß nun mit einem Weitsprung auf die rechte Seite des Daches springen und anschließend wieder einen Weitsprung nach links ausführen, um an den Powerstern zu gelangen.



FINDE DAS AUGE IM GEHEIMRAUM!

Auch für diesen Stern muß sich Mario wieder in den Raum vor Big Boos Balkon begeben.

Doch ganz so einfach ist die Sache nicht. Ihr solltet nämlich Mario vor seinem Wandsprung unbedingt die Tarnkappe verpassen, mit deren Hilfe er transparent wird. Besagte Kappe findet Ihr in der blauen Kiste, die Ihr aber erst sinnvoll nutzen könnt, wenn Ihr bereits den Blauen Schalterpalast (s.S. 109) gefunden und den dort befindlichen Schalter aktiviert habt. Im transparenten Zustand muß Mario dann seinen Wandsprung wie gehabt vollführen und in dem folgenden Raum in das Boo Gemälde springen. Hinter dem Gemälde befindet sich ein Geheimraum, in dem Ihr das große Auge besiegen müßt, um den Powerstern zu erhalten.



Erschwerend kommt noch hinzu, daß Ihr all diese Schritte im Affentempo erledigen müßt. Sobald Mario nicht mehr transparent ist, kann er nämlich nicht mehr durch das Gemälde hüpfen! Also Freunde, ein kurzer Zwischenspur lohnt sich.



LAKITUS HEISSE TIPPS



1

Die Gruft des Grauens

In dieser Burg ist tatsächlich alles möglich. Da hat Big Boo doch einfach so mir nichts Dir nichts sechs morsche Särgе in einem Raum abgestellt. Brrrr, ich kann Euch sagen, ich bekomme schon eine Gänsehaut, wenn ich nur daran denke. Zu allem Übel befinden sich unter zwei Särgеn auch noch rote Münzen. Mario muß sich ganz langsam an die Särgе heranschleichen. Sobald sie sich aufrichten, muß alles sehr schnell gehen. Laßt den Klempner loslaufen und sich die rote Münze schnappen. Dann solltet Ihr den Analog-Stick Eures Controllers flott bewegen, damit sich Mario schleunigst aus dem Gefahrenbereich der Särgе entfernen kann.

2

Der Hüpfstein

Im Vorhof der Burg findet Mario einen kleinen hüpfenden Steinblock. Nimmt Mario diesen Stein mit dem B-Knopf in die Hand, kann er sein blaues Wunder erleben. Der Stein hüpfst los und gewinnt bei jedem Sprung an Höhe. Dabei scheint der Klempner an dem Stein festzukleben. Nach dem dritten Sprung wird der Stein auf dem Boden zerschmettert und hinterläßt einige gelbe Münzen. Da der Klempner die Richtung der Sprünge nicht beeinflussen kann, solltet Ihr Euch schon vorher überlegen, aus welcher Richtung Ihr Euch den Stein krallt.



GRÜNE GIFTGROTTE



KURS

6



41
8
7
47

139
0
5
0

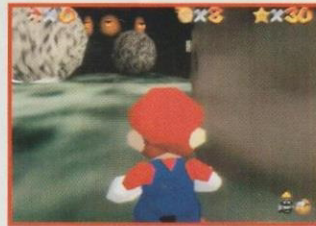
4
1
0
0

Welch unheimliches Labyrinth! Hoffentlich verliere ich Mario in diesem Wust aus Gängen und Fahrstühlen nicht aus der Linse. Man kann nur von Glück sagen, daß ein früherer Erkunder dieser Höhlen Pläne an die Wände gepinselt hat, um einigermaßen die Übersicht zu behalten. Unzählige düstere Gerüchte kursieren um diese Grotte. Neulich hörte ich zum Beispiel von einem unterirdischen See, in dem ein sagenumwobenes Monster sein Unwesen treiben soll. Auch kam mir zu Ohren, daß ein bestimmtes Gebiet von Giftschwaden durchzogen sein soll. Und wenn ich ganz still auf meiner Wolke sitze, kann ich ein tiefes Grollen wahrnehmen, als würden riesige Felsbrocken durch die Gänge der Höhle rollen. Ich kann Euch wirklich sagen, ein Sonntagsspaziergang wird dies für Mario nicht. Halt – ich glaube gerade hat er das Labyrinth betreten und wirft schon einen ersten Blick auf die Höhlenkarte.



A DICKE DINGER

Als Mario dem immer lauter werdenden Grollen folgt, entdeckt er einen düsteren Gang. Riesige Felskugeln kullern in der Gegend herum und Mario schleicht behutsam an den Wänden entlang, um nicht überraschend plattgewalzt zu werden. Zu meiner tiefen Erleichterung entdeckt er auf der linken Seite des Ganges eine kleine Nische, in der er erst einmal ein paar Augenblicke verschnauften kann. Die gelben Münzen, die dort liegen, kommen ihm gerade recht, um richtig



Energie zu tanken. Ein tiefes schwarzes Loch verschluckt die riesigen Brocken. Doch nach kurzem Zögern entschließt sich Mario, dieses besser zu meiden.



Weg zum grünen Schalter



B LUFT-VERSCHMUTZUNG PUR

Es war vielleicht doch keine so gute Idee, in jedes Loch zu hüpfen. Der Giftnebelkeller ist wahrlich kein Luftkurort. Sogar die Gegner tragen Atemschutzmasken. Aus diesem Grund sollte Mario unbedingt darauf bedacht

sein, seinen Kopf über den dichten Nebelschwaden zu halten. Das Gift raubt ihm sonst schnell seine Energie. Nur gut, daß er nach kurzer Suche einen Bodenschalter ausfindig machen konnte, der einige blaue Münzen freigibt.



C NETTE NESSI

Das Gerücht des unheimlichen Seeungeheuers entpuppt sich zu unser aller Freude als üble Finte. Im unterirdischen See dreht das freundlich lächelnde Dinoweibchen Nessi gemütlich ihre Runden und empfängt uns mit erhobenem Haupt. Mario fackelt nicht lange, als sie ihn zu einem Ritt auf ihrem bezaubernden Rücken einlädt. Eine Stampfattacke auf Nessis Rücken gibt ihr zu erkennen, daß Mario gerne hoch hinaus möchte. Deshalb senkt sie ihren Kopf und mein Freund kann somit eine wundervolle Aussicht genießen. Wirklich ein erhebender Anblick!

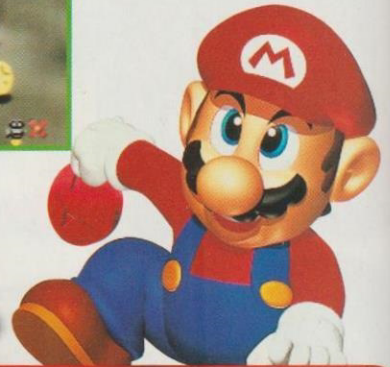




KLETTERE AUF NESSIES RÜCKEN!



Daß Nessi im unterirdischen See herumpaddelt, erwähnte ich schon. Als Mario so fröhlich neben ihr herschwimmt, entdeckt mein drittes Auge (die Kamera) einen glitzernden Stern auf der Insel inmitten des Sees. Und natürlich kann ich es mir kaum verneifen, meinen Kumpel Mario unauffällig darauf hinzuweisen. Schnurstracks springt mein Freund auf Nessis Rücken und weiter auf ihren Kopf. Mario muß nun bloß in die gewünschte Richtung schauen und schon dampft Nessi ab. So steuert er entschlossen auf die Insel zu und Mario ergattert mit einem gezielten Sprung den ersten Stern.



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

Es war schon immer Marios großer Traum, einmal mit dem Schwebelift zu fahren. Also betritt er schnurstracks die Halle und klettert die Treppen zum Lift empor. Er muß nicht lange überlegen, um herauszufinden, daß er mit den vier Pfeilen den Lift in die gewünschte Richtung lenken kann. Es ist wirklich schön anzusehen, wie mein Freund mit dem Schwebelift durch die Lüfte saust, um einzelne rote Münzen einzusammeln. In einer Ecke entdeckt Mario zwei Kletterstangen. Wohin diese wohl führen? Ob man das einmal ausprobieren sollte? Gesagt, getan – schnell erkundet er, daß die linke Stange zu einer fahrenden Plattform führt, mit deren Hilfe man die letzten der roten Münzen aufsammeln kann. Gerade als Mario die achte rote Münze einpackt, blitzt am Boden der Halle der Powerstern als Belohnung auf.



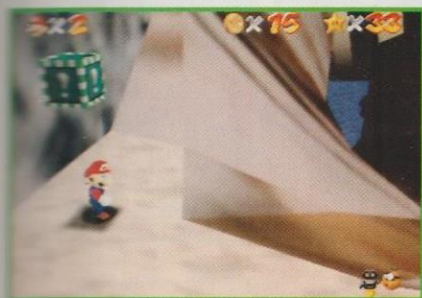


LAUFE AUF DEM GRUND DES SEES!



Erwartungsvoll beschließt Mario, nochmals seine alte Freundin Nessi zu besuchen. Mit ihrer Hilfe entdeckt Mario den grünen I-Block. Ein Glück, daß er dem Geheimnis des grünen I-Schalters schon auf die Schliche gekommen ist und sich ohne weiteres in Metall-Mario transformieren kann. Ich kann Euch sagen, Arnold Schwarzenegger hätte seine wahre Freude an ihm. Obwohl er beim Rennen nun ein wenig scheppert, läuft er doch schnell genug, um in der kurzen Zeit den Schalter unter Wasser erreichen zu können.

Unter geheimnisvollen Klängen öffnet sich das riesige Gittertor. Vorsichtig wagt Mario einen Blick hinter die nächste Holztür und entdeckt am Ende eines langen Ganges einen wundervoll glitzernden Stern. Nur gut, daß mein Freund den Weitsprung beherrscht, sonst würden ihm die tiefen Abgründe ganz schöne Schwierigkeiten bereiten. Doch alles geht gut!



DURCHSUCHE DAS NEBELLABYRINTH!

Mario rauft allen Mut zusammen, hält die Luft an und springt in den Schacht zum Nebellabyrinth. Gut, daß es dort etliche grüne I-Boxen gibt. Als Metall-Mario macht er

wirklich einen stattlichen Eindruck und ist dazu noch unverwundbar. Als er nun durch die Gänge flitzt und dabei auch die Wände erkundet, fällt Mario plötzlich etwas Erstaunliches auf. Zwei Nischen sind in einer Wand eingelassen und bergen einen Weg zu einem sicherlich geheimnisvollen Ort. Gekonnt hüpfert mein Freund mit zielsicherem Rückwärtssalto in die rechte Nische und entdeckt dort eine Holztür. Sie führt zu einem Aufzug, der ihn geradewegs zum nächsten Stern geleitet.



SUCHE IM NEBEL DEN NOTAUSGANG!

Dem Nebellabyrinth ist Mario glücklich entkommen. Darum frage ich mich, warum er unbedingt nochmals an diesen schrecklichen Ort zurückkehren möchte. Doch auch die linke Nische im Nebellabyrinth ist es wert, einen Blick zu riskieren. Genüßlich schaue ich zu, wie sich Mario im Rückwärtssalto übt, um an die Nische heranzukommen. Doch damit nicht genug! Der Weg führt ihn an einen Abgrund, in der Ferne blitzt ein goldener Stern auf einer weit entfernten Plattform. Daß Mario klettern kann, ist mir bislang entgangen. Zielstrebig hüpfert er an das Gitter der Decke und klammert sich dort fest. Dazu muß man einfach nur den A-Knopf gedrückt halten. Hangelnd nähert sich Mario nun langsam dem Stern.





ACHTE AUF ROLLENDE FELSEN!



Die Faszination der riesigen Steinkugeln zieht Mario in ihren Bann. Nochmals nimmt er dieses überaus gefährliche Gebiet detektivisch genau unter die Lupe. Bevor er hinter den Kugeln die Holztür in Richtung des unterirdischen Sees betritt, schaut mein Freund instinktiv nach oben. Und was sieht unser kleiner Klempner? Zwei Nischen, die sich in fast unerreichbarer Höhe befinden. Ich traue meinen

Augen kaum, wie Mario mit einem dreifachen Wandsprung in die Nische stolpert. Den Stern, der dort versteckt ist, hat er sich wirklich redlich verdient.



LAKITUS HEISSE TIPS

1

Die geheime Metallhöhle



Wieder einmal ist Nessi die Lösung des Rätsels. Bei einem Ausritt auf Nessis Kopf erspät Mario die silberne Metalltür. Hinter dieser Tür geht es schnurstracks in ein besonderes Level. Und was erblickt Mario dort? Den sagenumwobenen grünen !-Schalter! Ist dieser aktiviert, kann Mario in sämtlichen Kursen alle grünen !-Boxen nutzen. Ungeahnte Möglichkeiten bieten die Vorzüge des Metall-Marios. Schaut Euch mal in den einzelnen Levels um, es könnte von großem Nutzen sein!



2

Maulwurf-Manie



Im Nebellabyrinth stellt der Giftnebel nicht das einzige Problem dar. Auch die Gegner rücken dem kleinen Klempner ganz schön auf die Pelle. Besonders die lichtscheuen Maulwürfe erweisen sich als hartnäckige Burschen. Wenn Mario den Kerlen mit einem gezielten Sprung auf den Kopf den

Garaus machen will, rückt ständig Nachschub nach. Wie wir alle wissen, ist Mario jedoch stets unermüdlich. Seine Maulwurfjagd macht sich nach langen Kampfzonen bezahlt, denn nach einigem Hin und Her erscheint eines der beiden 1-Ups.



LAVA LAGUNE



KURS

7



 97

 133

 8

 8

 1

 1

 0

 0

 0

 20

 0

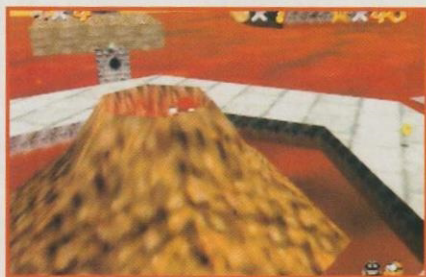
 1

Als ich diesen Kurs vor einiger Zeit schon einmal aus beruflichen Gründen besuchte, dachte ich mir, die Hölle sei dagegen ein Paradies. Mittlerweile weiß ich, daß es wirklich so ist. Nur aufgrund modernster Hochleistungstechnik bereitet die brodelnde Lava den hochsensiblen Sensoren meiner Kamera keine Probleme. Mario scheint dagegen ein paar kleine Sorgen mehr zu haben. In regelmäßigen Abständen muß er sich eine neue Latzhose überziehen, da er sich ständig den Popo anbrutzelt. Hups, fast wäre mir die Kamera aus den schwitzenden Händen gefallen. Ich hoffe nur, meine Flugwolke hält dieser extremen Hitze stand. Wäre doch schade, wenn ich in die Lava plumpse und Euch nicht mehr live vom Geschehen berichten könnte. Übrigens befindet sich in der Mitte des Kurses ein besonders geheimnisvoller Krater. Doch darüber berichte ich Euch gleich mehr...



DER KRATER UND DER WEG IN DEN VULKAN

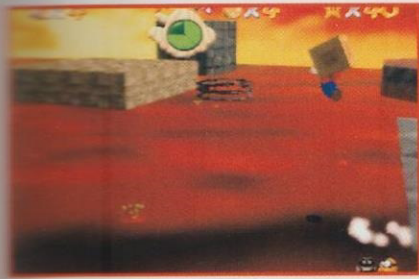
Wie Ihr sehen könnt, befindet sich an dieser Stelle ein kleiner Krater. Mario, weltbekannt für seine Neugier, springt von dem sich drehenden Kreisel direkt in die Krateröffnung. Diese waghalsige Aktion führt unseren Freund in einen völlig neuen Abschnitt des Kurses, den Vulkan. Der Sprung vom Kreisel in den Krater sollte gut vorbereitet sein. Laßt Euch also Zeit und hüpf in aller Ruhe hinüber. Wer hier zu hastig agiert und in die glühende Lava fällt, der könnte möglicherweise eine kleine Urne benötigen. Nach der Landung sollte Mario sofort weiter in den Schlund des Kraters springen, um nicht von den steilen Kraterwänden abzurutschen.



Seitenansicht

B

HÜPFSTEIN UND LAVASCHRECK



Sicher ist Euch bereits aufgefallen, daß es in diesem Spiel nicht möglich ist, Mario in einen feuerfesten Asbest-Mario zu verwandeln. Deshalb solltet Ihr die Chance wahrnehmen, mit Hilfe des Hüpfsteins über die Lava zu springen. Solange Mario den Hüpfstein in der Hand hält, kann

ihm nichts passieren. Nach dem dritten Sprung solltet Ihr aber schauen, daß sich in der Nähe des Handwerkers ein Fleckchen festen Bodens befindet.



Die mit dem grünen Schildkrötenpanzer gefüllte Kiste erscheint, nachdem Mario die ersten vier Powersterne dieser Welt eingesammelt hat. Der Krötenpanzer dient Mario als profimäßiges Surfbrett. Damit kann er unbeschadet über die brodelnde Gesteinsmasse schliddern. Doch müßt Ihr darauf achten, daß Mario in seinem jugendlichen Übermut nicht gegen ein Hindernis knallt. Sonst ist der Panzer weg und Mario brutzelt!

C

LAVA-SURFING

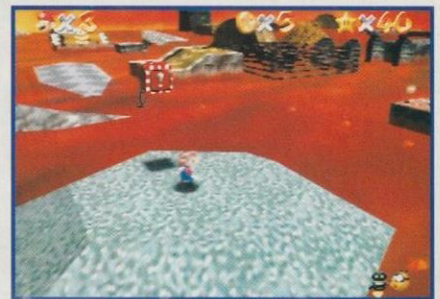


PRAKTISCHER WARP

Was ich den lieben langen Tag über so alles mit meiner Kamera entdecke! Da fliege ich mit meiner Wolke über den Kurs, mache ein paar aufregende

Aufnahmen und entdecke doch tatsächlich einen Warp. Um in den Genuß der Warpzone zu kommen,

sollte Mario erst das große Auge besiegen, indem er drumherum flitzt, bis es verschwindet. Nun muß er sich nur noch in das Loch fallen lassen und wird auf die kleine Insel teleportiert, auf der sich die Kiste mit der Flügelkappe befindet (sofern Ihr den roten Schalter im Schalterpalast bereits ausgelöst habt).

**Lakitus
Wolkenblick**



WERFE BIG BULLY IN DIE LAVA!

Die schwergewichtige, laufende Bombe findet Mario auf einem kleinen Felsen am äußersten Rand des Kurses. Der Weg dorthin ist nicht gerade das, was ich als einen romantischen Frühlingsspaziergang bezeichnen würde. Hier ist viel Feingefühl und optimales Timing beim Springen gefragt. Wem dieser Aufwand zu hoch ist, der kann sich die Flügelkappe besorgen und einen gemütlichen Flug über die Lava unternehmen. Mario kann Bully dann mit einer einfachen Methode besiegen. Er muß versuchen, den dicken Bollermann von seinem Felsen zu stoßen. Dazu sollte der pausbäckige Rohrverleger seinen Sprungkick einsetzen. Big Bully wehrt sich natürlich verzweifelt und gibt ebenfalls sein Bestes, um Mario vom Felsen zu stoßen. Ich bin mal gespannt, wer am Ende die Oberhand behalten wird!



WERFE DIE BULLIES IN DIE LAVA!



Ganz in der Nähe von Big Bullys Felsen befindet sich eine weitere Plattform inmitten der Lava. Dort haben es sich Big Bullys Untertanen gemütlich gemacht. Schickt Mario auf den Felsen und räumt mit ihm die kleinen Bullies aus dem Weg. Und wenn Mario danach denkt, die Arbeit sei für heute bereits getan, dann hat er sich gewaltig getäuscht. Sobald die kleinen Bömbchen besiegt sind, erscheint nämlich Big Bully noch einmal und greift den kleinen Helden an. Den Powerstern gibt es natürlich erst, wenn auch Big Bully aus dem Weg geräumt wurde.



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

So eine Bowserlei! Da hat Mario die acht roten Münzen auf dem Bowser-Verschiebepuzzle entdeckt, will sie einsammeln und kommt dadurch in Teufels Küche. Die Puzzle-Teile bewegen sich unvermittelt und extrem schnell. Mario befindet sich in allergrößter Gefahr, den Boden unter den Füßen zu verlieren. Er findet jedoch heraus, daß sich die Puzzle-Fragmente leicht bewegen, kurz bevor sie loszischen. Ihr müßt nun schnell reagieren und Mario auf dem Puzzle hin- und herscheuchen. Sobald ein Puzzle-Teil sich zu bewegen beginnt, solltet Ihr es schnellstmöglich verlassen und Mario auf ein anderes Teil schicken. Habt Ihr alle roten Münzen eingesammelt, erscheint der Powerstern.



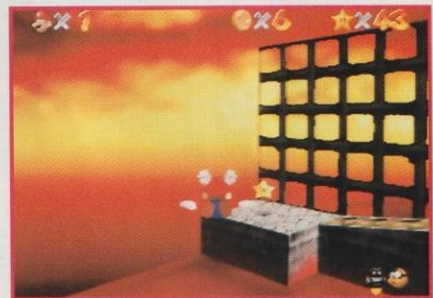
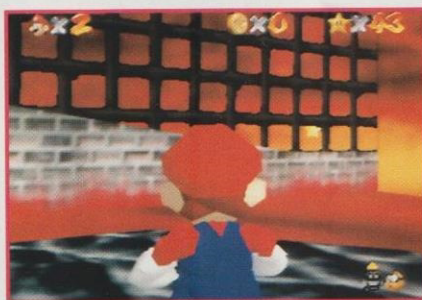
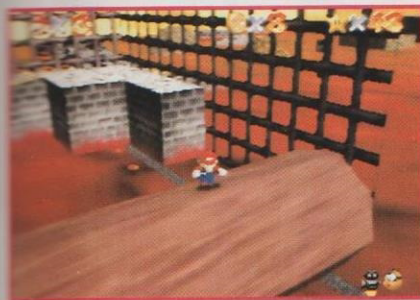
4

TANZE AUF DEM BAUMSTAMM!

LAVA LAGUNE KURS 7



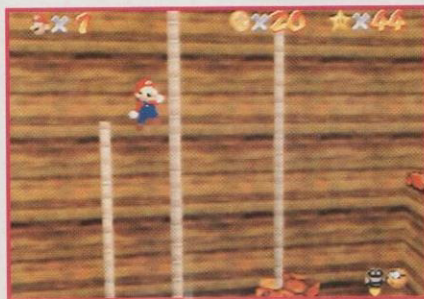
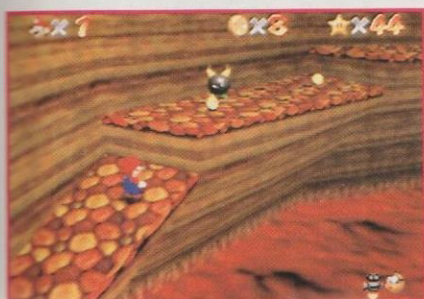
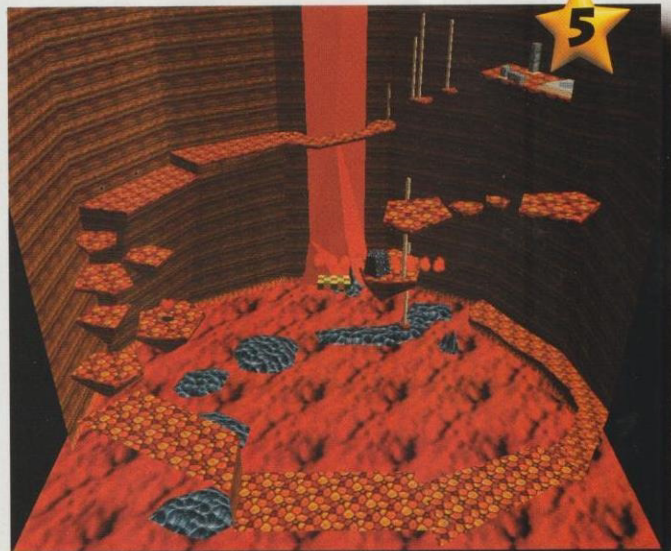
Um an diesen Stern zu gelangen, muß Mario ein ganzes Stück nach rechts laufen. Dort befinden sich auf einer Plattform einige Bullies. Unterhalb dieser Plattform ist ein rotes Gitter zu sehen, das Mario einigermaßen sicher über die Lava fahren wird. Am Ende der Fahrt entdeckt Mario einen großen Baumstamm. Auf diesem kann er bis zum rettenden Ufer – auf dem sich auch der Powerstern finden läßt – reiten. Durch Gewichtsverlagerung kann Mario die Richtung bestimmen, in die der Holzstamm rollt. Steht er beispielsweise auf der linken Seite des Stammes, so rollt der Stamm auch nach links. Paßt aber immer schön auf, daß Euer Kumpel beim Herumhampeln nicht abschmiert. Jetzt kann ich es Euch ja sagen: Der einfachste Weg, an diesen Stern heranzukommen, ist mit der Flügelkappe dorthin zu fliegen. Hierfür müßt Ihr allerdings vorher den roten Schalter im Schalterpalast ausgelöst haben.



5

ERKUNDE DEN VULKAN!

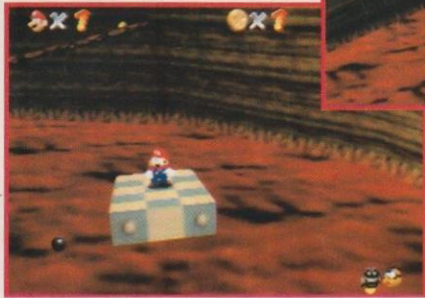
Hat Mario den Vulkan betreten, so sollte er vom Start aus gleich nach rechts laufen und sich dem Weg, der nach oben führt, zuwenden. Flammenwerfer, Bullies, Klappfallen und extreme Sprünge sind nur einige der Nettigkeiten, die Mario auf diesem Weg erwarten. Oben angekommen, endet der Weg und Super Mario muß von einer Stange zur anderen weiter nach oben springen. Bei diesen Sprüngen ist es enorm wichtig, daß Ihr die Kameraposition mit den C-Knöpfen variiert. Auf diese Art und Weise seht Ihr genau, wohin Mario springen soll. Am höchsten Punkt, den Ihr bald erreichen werdet, wartet dann der Powerstern auf Euch.



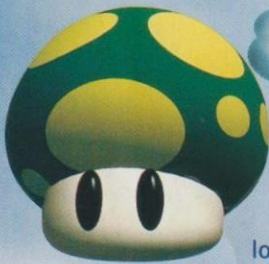


GEWINNE IM VULKAN AN HOHE!

Um Euch diesen Stern zu krallen, müßt Ihr im Vulkan Mario vom Start aus nach links marschieren lassen. Der Mann für alle Fälle kann sich dann mit Hilfe zweier fliegender Plattformen nach oben tragen lassen. Mario muß danach seinen ganzen Mut zusammennehmen, sich an eine Fahnenstange klammern und weiter nach oben hüpfen. Beim kreisenden Feuerstrahl ist jedoch besondere Vorsicht geboten. Nach diesem Hindernis geht es weiter auf die nächste Fahnenstange und von dort aus über einige Plattformen direkt zum sechsten Powerstern.



LAKITUS HEISSE TIPS



1

Extraleben-Segen

Diejenigen unter Euch, die sich ein wenig Zeit nehmen und den Kurs gründlich erforschen, können sich auf besonders viele Extraleben-Pilze freuen. Einige sind schwer zu erreichen, manche aber auch relativ leicht zu finden. Nutzt also die Gelegenheit und macht Euch auf die Suche. Extraleben kann man immer gebrauchen.

Die Karte auf Seite 48/49 zeigt Euch, an welchen Stellen sich das Suchen besonders lohnt. Übrigens, auch im Vulkan könnt Ihr ein Extraleben finden.

2

Der Tanz der sieben Feuerteufel

Wer kennt das nicht? Mario fällt in die Lava und führt sich dort auf wie eine tanzende Furie. Was Ihr aber sicher noch nicht wußtet, das verrate ich Euch jetzt. Soll doch nachher niemand sagen, Lakitu sei nicht hilfsbereit! Ihr könnt Mario nämlich auch in diesem Zustand trotz aller Panik noch ein wenig steuern. Setzt den Daumen an den Analog-Stick und drückt, was das Zeug hält. Wenn Ihr rechtzeitig reagiert, kann Mario unter Umständen noch rettenden Boden erreichen und damit einer allzu heißen Begegnung entgehen.



WOBIWABA WÜSTE



KURS

8



 65

 136

 8

 8

 3

 1

 3

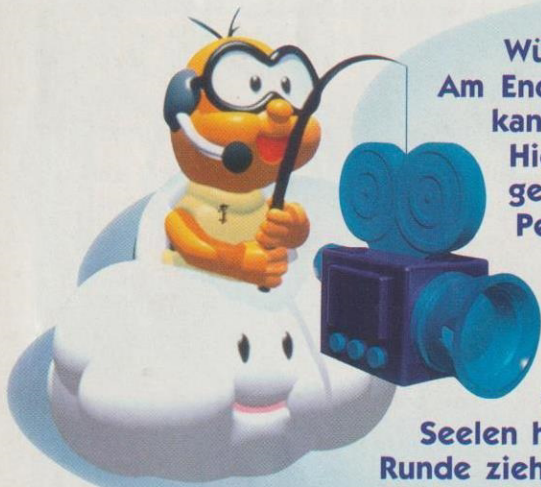
 0

 1

 40

 0

 2



Brennend heißer Wüstensand! Wer hätte das gedacht? Am Ende eines dunklen Ganges des Kellers kann Mario doch glatt in die Wand springen. Hier also befindet sich der sagemumwobene, geheime Eingang zur Wobiwaba Wüste. So ein Pech, daß Mario die Badehose vergessen hat. Bei diesen klimatischen Verhältnissen wird er ganz schön ins Schwitzen geraten. Zum Glück ist es hier oben auf meiner Wolke angenehm temperiert. Ob an den unheimlichen Gerüchten etwas dran ist, daß tief in den Gängen der Pyramide Geister verlorener Seelen hausen? Und ob der Riesengeier, der spähend seine Runde zieht, unserem Abenteuer wohlgesonnen ist? Fragen über Fragen! Die Antworten gibt's exklusiv für Euch auf den folgenden Seiten.



A WER HAT ANGST VOR DER SCHWARZEN BOX?

Auf dem labyrinthartigen Kurs treiben riesige schwarze Boxen ihr Unwesen. Polternd rollen sie über die steinigen Stege, die von gefährlichem Treibsand umgeben sind. Doch als sich Mario diesen Ungetümen vorsichtig nähert, erkennt er, daß eine Seite dieser Kisten offen steht. Geschickt stellt er sich genau an die Stelle, an der die Box mit der Öffnung nach unten kracht. Aus dem Inneren der Box kann ich immer noch Marios Kichern hören, weil er die riesigen Kisten ausgetrickst hat. Ist er nicht goldig, unser Mario?

B

KLEPTOMANISCHER WÜSTENGEIER!

WOBIWABA WÜSTE KURS 8



Gemütlich schlendert der kleine Held durch die Wüstenlandschaft und genießt die spärliche Aussicht. Gerade wollte Mario nach oben winken, um dem herumfliegenden Geier einen freundlichen Gruß zu entbieten. Doch was macht dieser vermaledeite Riesenvogel? Er stürzt sich in Richtung des Wüstenbodens und greift sich mit einem Ruck Marios rote Klempernmütze. Na, so eine Frechheit! Erbst wetzt Mario die Steinsäule nach oben, um die der Kleptomane-Geier kreist. Ein gekonnter Sprung auf den Riesengeier veranlaßt diesen dazu, Marios Markenzeichen wieder freizugeben.

C

FLIEG DEN STRUDEL-TWIST!

Vorsichtig tastet sich Mario zum Haupteingang der Pyramide vor. Als er sich am davorliegenden Sandstrudel vorbeischiebt, ist ein fauchendes Windgeräusch zu hören. Plötzlich erscheint ein riesiger Windsog, ergreift Mario und trägt ihn in schwindelerregende Höhen. Es erstaunt mich immer wieder, daß Marios Erfindungsreichtum keine Grenze gesetzt ist. Mit ausgebreiteten Armen segelt er ganz gemütlich zum Pyramideneingang. Unglaublich!



1

FOLGE DEM RIESENGEIER!

Als ich Mario beim Spaziergang in der Nähe der Pyramide beobachte, stoße ich fast mit dem herumflatternden Riesengeier zusammen. Als unser Held einen scheuen Blick nach oben wirft, kann er im gleißenden Licht der Sonne die Umriss des Geiers erkennen. Dieser hält während des Flugs einen der gestohlenen Sterne fest in seinen Krallen. Ohne Umschweife erklimmt Mario den dort stehenden Pfeiler und entreißt dem kleptomantischen Flattertier mit einem gekonnten Sprung den wertvollen Powerstern.





BRINGE LICHT IN DIE PYRAMIDE!

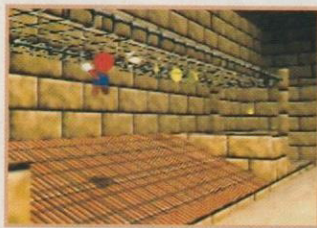
Stauend begutachtet Mario die riesige Pyramide. Als er die Außenwände der Pyramide ein wenig genauer unter die Lupe nimmt, fällt ihm ein schmaler Sims auf, der um die Pyramide nach oben zur Spitze führt. Ich kann es gar nicht mit ansehen, wie sich Mario vorbei an den feuerspuckenden Kugeln diesen schmalen Grat hinaufmogelt. Doch als er kurz vor der Pyramidenspitze eine kleine Nische entdeckt, in der ein blinkender goldener Stern rotiert, muß auch ich neidlos gestehen, daß sich dieses Unterfangen gelohnt hat. Natürlich hätte Mario auch zur Spitze fliegen können...



BEGEBE DICH IN DIE PYRAMIDE!



Nun ist es an der Zeit, sich den Gerüchten um Pharaonen und Könige zuzuwenden und in das Innere der Pyramide vorzudringen. Mario ist wahrlich erstaunt, wie geräumig sich dieses jahrtausendalte Bauwerk von innen präsentiert. Vorsichtig folgt er dem Weg, vorbei an tanzenden Steinen, elektrisierenden Kugeln und mürrischen Gumbas. Auch seine Kletter- und Sprungkünste werden in der alten Pyramide erneut auf die Probe gestellt.



Doch nach langem und recht beschwerlichem Weg erreicht Mario auf einer Plattform in der Nähe der Pyramidenspitze einen der verlorenen Powersterne. Wieder einmal hat sich die Mühe gelohnt!



LANDE AUF ALLEN VIER SÄULEN!

Von dunklen Gemäuern hat Mario erst einmal die Nase voll. Deshalb untersucht er das Wüstengebiet erneut, um ein wenig Sonne und frische Luft zu tanken. Jetzt fallen ihm erst die vier Säulen auf, die rings um die Pyramide plaziert sind. „Auf der Spitze der Säulen muß ich sicherlich einen tollen Ausblick haben“, denkt sich unser Held. Ratzfatz macht er sich auf seine Klempnersohlen, um die vier Steinsäulen zu besteigen. Die beiden hinteren Säulen kann Mario einfach hinauflaufen, die vorderen Säulen erweisen sich als ein klein wenig anspruchsvoller. Am besten löst hier die Federkappe das Problem, mit der man auf die Säulen hinaufschweben kann. Als Mario jedoch auf der letzten Säule zum Stillstand kommt, bricht mit einem ohrenbetäubenden Knall die Spitze der Pyramide in tausend Teile auseinander. Dieses Mysterium will natürlich sofort unter die Lupe genommen werden.

Oh Mario, wenn Du gewußt hättest, daß Dich dieser Weg schnurstracks zu einem üblen Endgegner führt!





WOBIWABA WÜSTE KURS 8

Aus jahrhundertlangem, tiefem Schlaf erweckt, sind die beiden riesigen Steinpranken mächtig zornig. Sie setzen alles daran, Mario von der kleinen Plattform herunterzudrängen

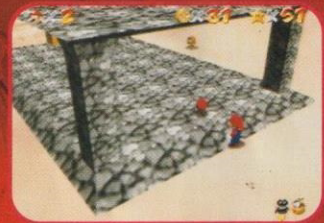
und in die tiefe Schlucht zu verfrachten. Doch so leicht gibt unser Held nicht auf. Den offenen Augen, mit denen die Hände jeden Schritt von Mario überwachen, versetzt der kleine Klempner einen mächtigen Hieb. Wenn er auf diese Weise ein Auge oft genug trifft, gibt sich die dazugehörige Hand geschlagen. Stille kehrt aber erst ein, wenn beide Steinpranken dem Erdboden gleich gemacht wurden. Selbstverständlich winkt als Belohnung ein weiterer Powerstern.



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

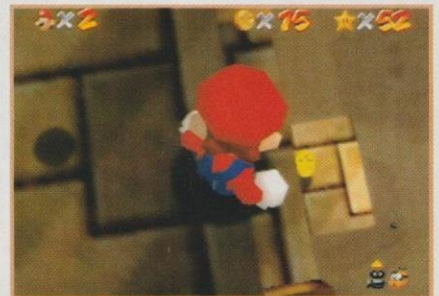


Die Federkappe ist eine notwendige Voraussetzung zur Lösung dieser Aufgabe. Erst wenn Mario durch die Lüfte segeln kann, ist er auch in der Lage, die vier roten Münzen zu ergattern, die in der Luft schweben. Die fünfte Münze liegt am Ende eines schmalen Grates, wenn man vom Beginn des Kurses nach links läuft. Eine große Kiste im Steinhäuschen verbirgt die sechste rote Münze. Schlendert Mario über den Steg mit den schwarzen Boxen, sieht er dort die siebte Münze herumliegen. Die Entdeckung der letzten roten Münze ist eine wahre Wohltat. Diese ruht im Wasser der kleinen Oase, nahe der Palme.



LÖSE DAS PYRAMIDENPUZZLE!

Auf der Suche nach ein wenig Abkühlung flüchtet sich Mario erneut in die düsteren Tiefen der alten Pyramide. Um den letzten Stern zu erhalten, muß der Abenteurer mit dem kühlen Kopf in diesem heißen Kurs fünf spezielle gelbe Münzen finden. Doch welche? Mario wetzt erneut in Richtung Spitze, wo er den dritten Stern fand. Kurz bevor Mario die höchste Plattform erreicht, wagt er einen vorsichtigen Blick in die Tiefe. Erfreut erspät er drei kleine Steinplattformen, auf denen jeweils eine gelbe Münze liegt. Diese jedoch zu erreichen, das ist wahrlich kein Kinderspiel. Aber Ihr schafft das schon! Die letzten beiden Münzen sind in dem Kanal zu finden, in welchem der Sandstrom abwärts fließt. Konnte unser Held letztendlich diese fünf Münzen in seinen Besitz bringen, erscheint der langersehnte Powerstern.





LAKITUS HEISSE TIPS

1

Fata Morgana!

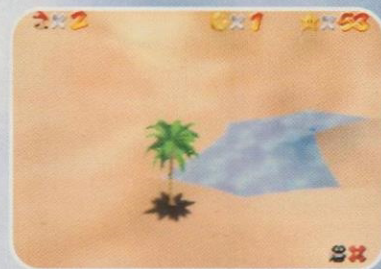
Es wäre doch gelacht, wenn es in dieser trostlosen Wüstengegend keinen geheimen Warp geben würde. Und tatsächlich – gleich neben der roten !-Box auf dem labyrinthartigen Steg kann Mario eine dieser heißbegehrten Transportmöglichkeiten entdecken. Im Nu findet sich der verblüffte Klempner neben der Palme nahe der Pyramide wieder. Gute Reise!



2

Badespaß im kühlen Naß!

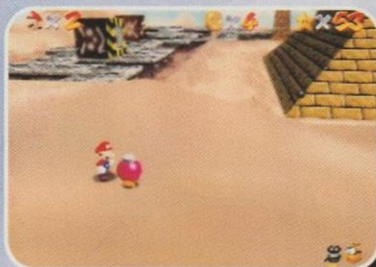
Das heiße Klima hat Mario während seines Aufenthaltes einen gehörigen Teil seiner Energie gekostet. Da ist eine kleine Erfrischung natürlich jederzeit willkommen. Gleich neben der grünen Palme ruht ein winziger See. Mit einem freudigen Kopfsprung taucht der Held ins kühle Naß ein. Wenn er anschließend seinen Kopf aus dem Wasser streckt, kann Mario frisch aufgeladen die nächsten Abenteuer in Angriff nehmen. Ach, wie gerne würde ich kurz einmal von meiner Wolke heruntersteigen und auch ein kleines Bad nehmen. Aber wer soll dann bloß die Kamera halten?



3

Bombenstimmung!

Naher der Palme zieht auch ein alter Freund von Mario – die rosafarbene Kanonenkugel – ihre Runden. Als Mario sie in ein Gespräch verwickelt, gibt sie ihm die Kanone am Ende des labyrinthartigen Steges frei. In Kombination mit der Federkappe, die ebenfalls dort zu finden ist, kann der Flug zu einem wahren Erlebnis werden.



4

Take a ride!

Ein Seitwärtssalto auf das Steinhäuschen ist recht anstrengend, aber durchaus lohnend! Denn dort findet Mario nicht nur eine Federkappe, sondern in der !-Box auch einen Schildkrötenpanzer, mit dem er quer durch die Wüste surfen kann. Nun kann der kleine Held gefahrlos über die Sandlöcher sausen und Gegner umfahren. Nur von Mauern sollte er sich fernhalten, sonst zerschellt der Panzer früher als gedacht!



WILDE WASSERWERFT



KURS

9



 60

 106

 1

 8

 0

 0

 6

 1

 0

 0

 1

 0



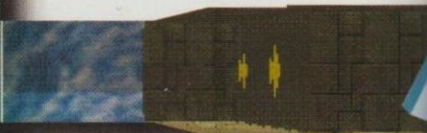
Ich als erfahrener Kamera-
mann hatte es ja bereits erwartet, doch
Mario war darauf nicht so recht vorbereitet. Da
springt er in das wunderschöne Wandbild und
plumpst aus großer Höhe in einen diamantblauen
See. Der sympathische Rohrverleger hat zum Glück
bereits in der Jugend seinen Freischwimmer gemacht und
sich sämtliche Baywatch-Folgen reingezogen. Bei näherem
Betrachten dieses nassen Kurses entdeckt Mario,
daß durch einen kleinen Tunnel unter Wasser ein Weg zu
einem weiteren Bereich des Kurses führt. Huch, was ist
denn jetzt schon wieder los? Mario läuft ja ganz blau an!

Kein Wunder, mangelt es ihm doch an Atemluft. Schnell, laßt Mario an die
Oberfläche schwimmen und neue Luft tanken. Natürlich könnt Ihr auch Münzen
einsammeln, um Mario frischen Sauerstoff zuzuführen. Aber wie ich Euch kenne, habt Ihr
bereits alle Münzen eingehamstert. Ja, ja, Ihr solltet wirklich sparsam mit den
Münzen umgehen und nicht gleich alle auf einmal
einsacken!



UNTERWASSER- TWISTER

So ziemlich in der Mitte des ersten Abschnittes des Kurses befindet sich
ein extrem starker Wasserstrudel. Unser kleiner Freund sollte sich davon
lieber fernhalten. Sobald er in die Nähe des Strudels gerät und von dessen
Wirbeln erfaßt wird, ergeht es Mario schlecht. Von den peitschenden
Kräften des Strudels gebeutelt, wird er in die Tiefen des Kurses gesaugt.
Dies kostet ihn ein Leben und er muß den Kurs wieder von vorne begin-
nen. Kräftige Schwimmstöße und vorsichtiges Anpirschen an den Strudel
sind das Rezept, um unbeschadet davonzukommen. Wer zu eilig vor-
geht, den bestraft das
Unterwasserkarussell!



B DER KÖNIG DER MEERE

WILDE WASSERWERFT KURS 9



Natürlich ist Mario auch in diesem Kurs nicht alleine unterwegs. Neben unzähligen kleineren, aber harmlosen Kiemenatmern lebt hier noch ein gewaltiger Hai. Gemächlich zieht er seine Runden in seinem Reich und hält das mit messerscharfen Zähnen besetzte Maul stets geöffnet, um jederzeit gnadenlos zuschnappen zu können. Doch ganz so gefährlich wie er aussieht, ist dieser übergroße Fisch gar nicht. Mario kann ihm relativ leicht aus dem Weg gehen. Nur wenn der Klempner nicht aufpaßt und den Weg des Haies kreuzt, sollte er sich flott aus dem Staub bzw. aus dem Wasser machen.



C DAS BILDNIS DES GRAUENS

Im zweiten Abschnitt des Kurses kann Mario unter Wasser ein überdimensionales Bowser-Bild entdecken. Dieses Bild ist nicht nur ein Augenschmaus, es dient gleichzeitig als Schleusentür. Sobald Ihr Bowser in seinem Lavasee besiegt habt, öffnet sich dieses Tor. Es bringt Mario über einen Warp direkt in den Burggraben und hat ansonsten keine weitere Bedeutung. Experten gehen davon aus, daß Bowser vorhatte, mit seinem U-Boot durch diese Schleuse zu fahren und die Welt außerhalb des Schlosses unsicher machen wollte. Übrigens, nachdem Ihr Bowser besiegt habt, öffnet sich nicht nur die Schleuse. Auch Bowsers U-Boot ist verschwunden und Ihr könnt auf die Jagd nach den acht roten Münzen gehen.

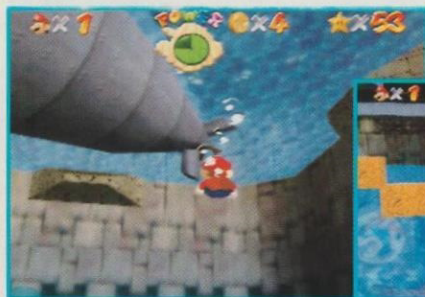
Es bringt Mario über einen Warp direkt in den Burggraben und hat ansonsten keine weitere Bedeutung. Experten gehen davon aus, daß Bowser vorhatte, mit seinem U-Boot durch diese Schleuse zu fahren und die Welt außerhalb des Schlosses unsicher machen wollte. Übrigens, nachdem Ihr Bowser besiegt habt, öffnet sich nicht nur die Schleuse. Auch Bowsers U-Boot ist verschwunden und Ihr könnt auf die Jagd nach den acht roten Münzen gehen.





1 ENTERE BOWSERS U-BOOT!

Dieser fiese Bowser hat sich wohl gedacht, niemand würde sein Unterwassergefährd entdecken. Doch da hat er die Rechnung ohne den gewitzten Klempner gemacht. Mario schwimmt durch den Zubringertunnel und lüftet das Geheimnis der gut getarnten Anlegestelle. Verzweifelt versucht er, das U-Boot zu entern, doch er rutscht immer wieder von den glitschigen Bordwänden ab. An Land trifft er auf einen lilafarbenen



Bodenschalter. Mario tritt darauf und – schwupps – entsteht eine kleine Brücke, über die Mario auf das Schiffsdeck gelangt. Er muß sich dennoch beeilen, da die Brücke nur für eine kurze Zeit erscheint. Auf dem Deck des U-Bootes findet Mario dann bereits nach kurzer Suche den Powerstern.



2 ÖFFNE DIE TRUHEN!



Unter Wasser befinden sich vier alte Holztruhen, die von einem alten Wrack stammen, das in einem tosenden Sturm sank. Die starke Strömung hat die Truhen nun in die wilde Wasserwelt getrieben. Um den zweiten Powerstern zu erhalten, muß Mario die Truhen in der richtigen Reihenfolge öffnen.

Macht er sich aus Versehen an die falsche Truhe heran, erhält er einen Schlag und verliert jede Menge Energie. Schaut auf die Karte, um sicherzugehen, daß Ihr die richtige Truhe in Angriff nehmt. Bei der Inspektion der letzten Schatzkiste müßt Ihr Mario besonders vorsichtig an die Sache herangehen lassen. Er muß gaaaanz langsam die Truhe von unten anschwimmen, um nicht in den Sog des Strudels zu geraten. Hat er alle Truhen erfolgreich geöffnet, erscheint automatisch der Stern, zu dem er nur noch mit einigen kräftigen Stößen hinschwimmen muß.



4 SCHWIMME DURCH DIE RINGE!

In der Mitte des zweiten Abschnittes befindet sich unter Wasser eine kleine Blubbersäule. Aus ihr steigen unaufhörlich Luftblasen nach oben. Genau an dieser Stelle muß Mario von oben nach unten durch fünf Wasserringe schwimmen. Jedesmal, wenn er einen Ring durchschwimmt, erscheint eine Zahl. Sie zeigt ihm an, wieviele Ringe er bereits hinter sich gelassen hat. Ist es ihm gelungen, durch fünf Ringe zu tauchen, erscheint der Powerstern. Mario muß sich jetzt an Land noch die Metallkappe besorgen, damit er unter Wasser durch die Blubbersäule zu dem Stern laufen kann. Das funktioniert natürlich nur, wenn er im Schalterpalast zuvor den grünen Schalter ausgelöst hat.



3

SPRINGE ZU DEN ROTEN MÜNZEN!

WILDE WASSERWERFT KURS 9



Die acht roten Münzen befinden sich im zweiten Abschnitt des Kurses. Allerdings kann Mario sie nur einsammeln, wenn er Bowser im Lavasee bereits eine Niederlage beigebracht hat. Dann verschwindet nämlich das U-Boot und es erscheinen schwebende Stangen-Plattformen. Die Plattformen erreicht Mario, nachdem er den Bodenschalter betätigt hat und die Steintreppe hinaufgelaufen ist. Oben angekommen, kann er sich mit beherzten Sprüngen von einer Stange zur nächsten fortbewegen. Dabei ist mal wieder der richtige Einsatz der C-Knöpfe von großer Wichtigkeit. Wählt die Perspektive so, daß Ihr den besten Blickwinkel erwischt. Denn springt Mario an einer Stange vorbei, landet er wieder im See und kann von vorne beginnen.



5

FOLGE DEM FISCH!



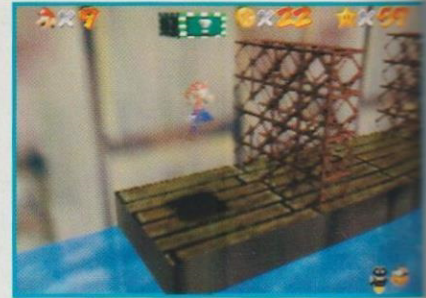
Der Manta, das wohl anmutigste Lebewesen im Meeresreich, zieht im ersten Abschnitt des Kurses einsam seine Kreise. Unaufhaltsam scheint er durch das nasse Element zu schweben. Mario schwimmt ihm völlig fasziniert eine Weile hinterher, bis er entdeckt, daß der Riesenrochen Luftringe hinterläßt. Wie bereits beim vorhergehenden Stern muß Mario durch fünf dieser Ringe schwimmen, um den Powerstern zu erhalten. Verpaßt er einen, wird wieder von vorne gezählt. Glücklicherweise wird der Sauerstoffvorrat des kleinen Tauchers bei jedem durchschwommenen Ring aufgefüllt. Acht geben muß er nur, daß er nicht den Schwanz des Mantas berührt. Das könnte eine ziemlich schmerzhaft Begegnung werden.



6

VEREINE

DIE MÜTZEN!



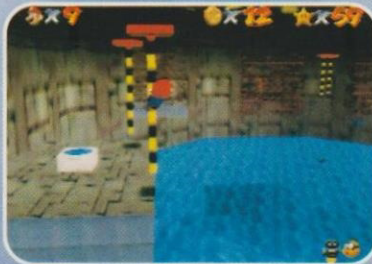
Den sechsten Stern erhält Mario in dem Abschnitt, in dem das U-Boot vor Anker lag. Tief unten im Wasser befindet sich der Powerstern hinter einem roten Gittergerüst. Mario kann das Gerüst überwinden, indem er die Tarnkappe aus der blauen Kiste aufsetzt. Dazu muß er vorher aber erst den blauen Schalter im Schalterpalast ausgelöst haben. Ihr könnt Euch allerdings außer der Tarnkappe auch noch die Metallkappe aufsetzen. Das hat die wunderbare Wirkung, daß Mario unter Wasser problemlos laufen kann. Das freut den Handwerker natürlich besonders. Kein noch so großes Hindernis kann ihn aufhalten. Doch er weiß noch nicht, was ihm in den nächsten Kursen noch alles blüht. Naja, lassen wir ihm die kurze Freude...



LAKITUS HEISSE TIPS

Münzen im Überfluß

1 100 Münzen muß Mario in jedem Kurs einsammeln, um je einen zusätzlichen Powerstern zu erhalten. Das ist in diesem Kurs nicht ganz einfach, da die Münzen wirklich nicht haufenweise herumliegen und nur darauf warten, eingesammelt zu werden. Deshalb kann ich Euch einen kleinen Tip geben. An der Stelle des Kurses, an der sich auch die Stangen-Plattformen schwebend über Euch befinden, gibt es einen blauen Bodenschalter. Begeht Euch über die Steintreppe nach oben und laßt Euch von den Plattformen bis auf die schwebende Insel transportieren, auf der sich der Schalter befindet. Löst Ihr ihn aus, gibt es einige blaue Münzen zu ergattern, die jeweils fünf gelbe Münzen wert sind!



FROSTBEULEN FRUST



KURS

10



 41

 123

 4

 8

 0

 0

 0

 0

 1

 66

 1

 1

Ähem...
 Augenblick mal! Wo ist denn eigentlich der Eingang dieses verflixten Kurses? Irgendwo in diesem Spiegelsaal muß er doch sein! Moment... ah jetzt ja, ich weiß es wieder. Mario muß sich den Spiegel ganz genau ansehen, denn der Kurseingang wird von einer Illusionswand verdeckt. Aber der Spiegel reflektiert die Lichtstrahlen der Illusion nicht, sodaß Mario das Gemälde von Kurs 4 an einer der Wände entdecken kann. Diese Wand bildet den Eingang zu Kurs 10.



Außer diesem Gemälde besitzen die beiden Kurse weitere Gemeinsamkeiten, denn die Wetterverhältnisse gleichen sich wie ein Koopa dem anderen. In weißer Pracht erstrahlen Hügel und Ebenen und jeder Skifahrer würde wahrscheinlich vor Freude jauchzen, wenn er an Marios Stelle wäre. Aber unser Freund ist schließlich nicht zu seinem Vergnügen hier, sondern auf der Suche nach den gestohlenen Power-Sternen...



A AGGRESSIVE MÜNZEN

FROSTBEULEN FRUST KURS 10



So wie der Schein bereits beim Betreten des Kurses trägt, so präsentiert er sich im Inneren der Welt. Denn einige Münzen verwandeln sich kurzerhand in unliebsame Gegner, wenn Mario ihnen zu nahe kommt. Aber es gibt ein Mittel, um die Münzengegner frühzeitig als solche zu entlarven. Mario muß darauf achten, ob sich die runden Goldstücke am Boden befinden, oder ob sie in der Luft schweben. Die am Boden liegenden Münzen kann Mario bedenkenlos einsammeln. Schwebende Münzen dagegen sind mit Vorsicht zu genießen.

Bevor sich hier allerdings allgemeine Panik ausbreitet, möchte ich noch bemerken, daß die Gegner trotz ihrer guten Tarnung durch einen gezielten Sprung auf ihren Rücken zu besiegen sind.



B FROSTBEULEN-BAD

Es soll ja Leute geben, die sich erst richtig wohl fühlen, wenn das Thermometer zweistellige Minusgrade zeigt. Sie ziehen ihre Badehosen an und schwimmen im eiskalten Wasser. Aber Mario gehört ganz sicher nicht zu diesen kälteunempfindlichen Zeitgenossen. Gerät er in dieser Welt ins eiskalte Naß, so verliert er - im Gegensatz zu anderen Welten - Energie. Deshalb sollte er sich nicht allzu lange im Wasser aufhalten. Energie geht schneller flöten, als Ihr denkt. Und Frostbeulen stehen sowieso niemandem...



C FEUER UND EIS

Eigentlich sollte man meinen, daß diese beiden Dinge nichts gemeinsam haben, denn sie drücken zwei gegensätzliche Extreme aus. In diesem Kurs wird Mario aber die Erfahrung machen, daß der Effekt, den glühende Lava oder zu Eis erstarrtes Wasser auslöst, der gleiche ist. Gerät Mario auf die Eisfläche unterhalb von Bad Bully, schießt er ebenfalls wie vom Blitz getroffen in die Höhe und hält sich schreiend sein - diesmal jedoch nicht qualmendes - Hinterteil.



1

ERKLIMME DEN KOPF!

Welcher Kopf soll denn hier eigentlich erklommen werden? Der des Schneemanns natürlich. Wer es bis jetzt noch nicht bemerkt hat: Der Berg in der Mitte dieser Welt ist tatsächlich ein riesengroßer Schneemann, den es zu besteigen gilt. Mario muß sich zunächst auf die Rückseite des eisigen Gesellen begeben, denn dort beginnt der Aufstieg. Er benötigt dazu die Rutschbahn, auf der ihn bewegliche Eisschieber behindern. Am anderen Ende der Bahn sieht er ein schwarzes Loch, über dem sich eine Ebene befindet – diese ist Marios Ziel.

Das klingt theoretisch ganz einfach, ist aber in der Praxis recht schwierig umzusetzen. Aber mit einem gut getimten Doppelsprung sollte der Vorsprung zu erreichen sein. Hat Mario diese Etappe bewältigt, führt der Weg weiter nach links oben. Mario muß dem Weg folgen, bis er den Kopf des Schneemanns erreicht.

Ab dann heißt es: Äußerst vorsichtig bewegen! Denn Besucher stören die Ruhe des Schneemanns und er versucht, sie mit Hilfe seines Eisatems loszuwerden. Marios einzige Chance, den Eissteg unbeschadet zu überqueren, besteht darin, hinter dem Pinguin in Deckung zu bleiben und in seinem Windschatten die andere Seite zu erreichen. Einen winzigen Haken besitzt diese Vorgehensweise allerdings: Das Verhalten des Pinguins ist nicht gerade von großer Hilfsbereitschaft geprägt. Er neigt dazu, plötzlich loszuspurten oder stehenzubleiben, gerade wie es ihm in den Kram paßt. Aber damit müßt Ihr leben. Liegt der eisige Pfad hinter Euch, muß sich Mario noch einmal an einem Vorsprung in die Höhe ziehen und kann dann glücklich den ersten Stern auf der Stirn des Schneemanns einsacken.



2

SPIELE MIT BAD BULLY!



Bad Bully hält sich auf einer Plattform im hinteren Teil dieser Welt auf. Einige seiner nahen Verwandten hat Mario ja bereits in der Lava Lagune

kennengelernt. Bei diesem Rendezvous kommt allerdings erschwerend hinzu, daß die Auseinandersetzung auf einer Eisfläche stattfindet, die das Spiel auf ihre ganz eigene Weise beeinflusst. Fakt ist, daß Mario versuchen muß, Bad Bully von der Plattform zu schubsen, bevor er selbst unfreiwillig Bekanntschaft mit der Eisfläche unter der Plattform macht. Am besten setzt Mario seinen Sprungkick ein, um diesen Kampf für sich zu entscheiden.



WAGE DICH INS EIS!



Mit zu den größten Gemeinheiten gehören ja Sterne, die man sehen und trotzdem nicht erreichen kann. Wie zum Beispiel der dritte Stern dieses Kurses. Mario kann ihn sich von allen Seiten betrachten, ohne auch nur einen Millimeter näher an ihn heranzukommen. Klar ist auf jeden Fall, daß Mario irgendwie auf den Eisblock gelangen muß, um den Stern zu bekommen. Im Gang, der quer durch den Eisblock führt, muß er an der richtigen Stelle mit einem Rückwärtssprung nach oben springen, um eine Zwischenebene zu erreichen. Von dort aus kann er direkt auf den Block gelangen und sich zum Stern hinunterfallen lassen.



GEHE ZUM EISSEE!



Aufgrund des Namens dieses Sterns könnte so mancher Videospielder auf die Idee kommen, daß sich ein Stern im See befindet und er danach tauchen muß. Das ist aber ein glatter Trugschluß, denn im See befinden sich außer eiskalten Wassermassen nur zwei Gegner. Aber genau diese beiden sind der springende Punkt. Mario muß einen der blumigen Gegner benutzen, um sich in Reichweite des Stern zu kaputtieren. Sicherlich habt Ihr Mario bereits dabei beobachtet, wie er propellergleich in die Höhe schießt, wenn er auf diese Gegner springt. Diese Technik muß Mario auch an dieser Stelle anwenden. Er sollte vom sicheren Rand des Sees auf einen der Gegner springen und im Flug die hintere Mauer ansteuern. Bei geschicktem Timing kann er auf diese Mauer gelangen und anschließend die !-Box öffnen, die den Stern beherbergt.



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

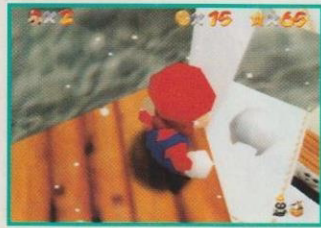
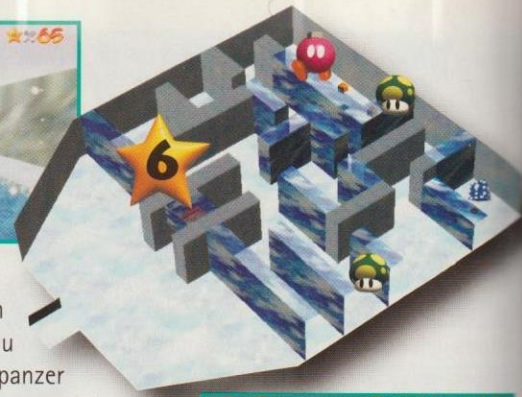
Das größte Problem bei dieser Aufgabe bilden die beiden roten Münzen, die sich unterhalb von Bad Bullys Plattform direkt auf dem Eis befinden. Auf einfachem Weg kann Mario diese beiden Schätze nicht bergen. Folglich muß er ein Hilfsmittel anwenden, um das Eis ohne Energieverlust betreten zu können. Dieses Hilfsmittel ist im vorliegenden Fall ein Schildkrötenpanzer. Mario muß sich an die Stelle begeben, an der bereits Stern Nr. 4 gefunden hat. Dort ist in einer anderen !-Box ein Panzer versteckt, den Mario dazu verwenden kann, alle roten Münzen „abzusurfen“. Um unnötige Umwege zu vermeiden, sollte er darauf achten, daß er zuerst die Münzen einsammelt, die sich oben auf der Mauer befinden.





SCHAU IM IGLU NACH!

Jetzt seid Ihr platt, oder? Kein Mensch hat diese Eskimo-behausung bisher entdeckt, stimmt's? Sie befindet sich auf dem Berg, den der Schneemann bildet. Mario hat zwei Möglichkeiten, den Iglu zu erreichen. Die erste Variante wäre, sich wieder zum Pinguin auf dem Eissteg vor dem Kopf des Schneemanns zu begeben und sich am Ende des Stegs nach unten zum Iglu fallen zu lassen. Die elegantere Lösung ist allerdings diejenige, mit dem Schildkrötenpanzer auf dem mit Münzen bedeckten Abhang auf der Hinterseite des Schneemanns nach oben zum Iglu zu surfen. Mario braucht dazu aber etwas Schwung, um ganz nach oben zu gelangen. Welche der beiden Möglichkeiten Mario nutzt, bleibt ihm und Euch überlassen.



Um den Iglu zu betreten, muß Mario kriechenderweise in den Eingang robben. Das Innere des Iglus gleicht einem Spiegelkabinett. Selbst der Stern ist von undurchdringlichen Eiswänden umgeben. Es gibt aber ein Mittel, einfach durch die Wände zu laufen: Die Tarnkappe! In der hinteren rechten Ecke des Iglus kann Mario einen blauen Block finden. Eine der beiden Wände, die den Weg zum Block versperren, kann Mario mit einem Doppelsprung überwinden und sich die Tarnkappe holen. Dank dieser ungemein nützlichen Ausrüstung bilden die Eismauern kein Hindernis mehr und Mario kann den Stern bequem erreichen.



LAKITUS HEISSE TIPS



1

Buddys eisiges Versteck!

Die Kanone fällt Mario sofort ins Auge, wenn er den Kurs betritt. Aber wo zum Gumba ist Buddy? Eines sei dazu gesagt: Mario braucht keine Kanone, um sich die Sterne dieser Welt unter den Nagel zu reißen. Aber man kann viele Wege durch gezielte Schüsse mit der Kanone abkürzen und die gefährlichen Stellen umgehen. Kurzum: Praktische Angelegenheit, so eine Kanone – wenn man sie abfeuern kann. Buddy hat sich in dieser Welt ein ganz fieses Versteck ausgesucht. Er befindet sich im Inneren des Iglus in der linken hinteren Ecke.

Am besten seht Ihr Euch das Innere der Eskimohütte zuerst gründlich an, damit Ihr im Tarnzustand nicht lange nach den wichtigen Dingen suchen müßt.



2

Kalte Ohren!

Der Eisatem des Schneemanns hat übrigens einen kleinen Nebeneffekt, den Ihr aber sicherlich bereits bemerkt habt: Die Mütze macht sich auf dem Weg nach unten aus dem Staub. Normalerweise kann Mario die Kopfbedeckung dann einfach wieder einsammeln und der Käse ist gegessen. Jetzt soll es aber schon vorgekommen sein, daß Mario den Kurs – auf welche Weise auch immer – ohne Mütze verläßt. Was passiert dann mit dem guten Stück? Einer der Schneemänner reißt sich das Mützchen unter den Nagel und wärmt damit seine nicht vorhandenen Ohren. Mario muß ihn besiegen, um die Mütze zurückzubekommen. Wie? Rennt, so schnell Mario kann, um den Schneemann herum, bis er umfällt und aufgibt...

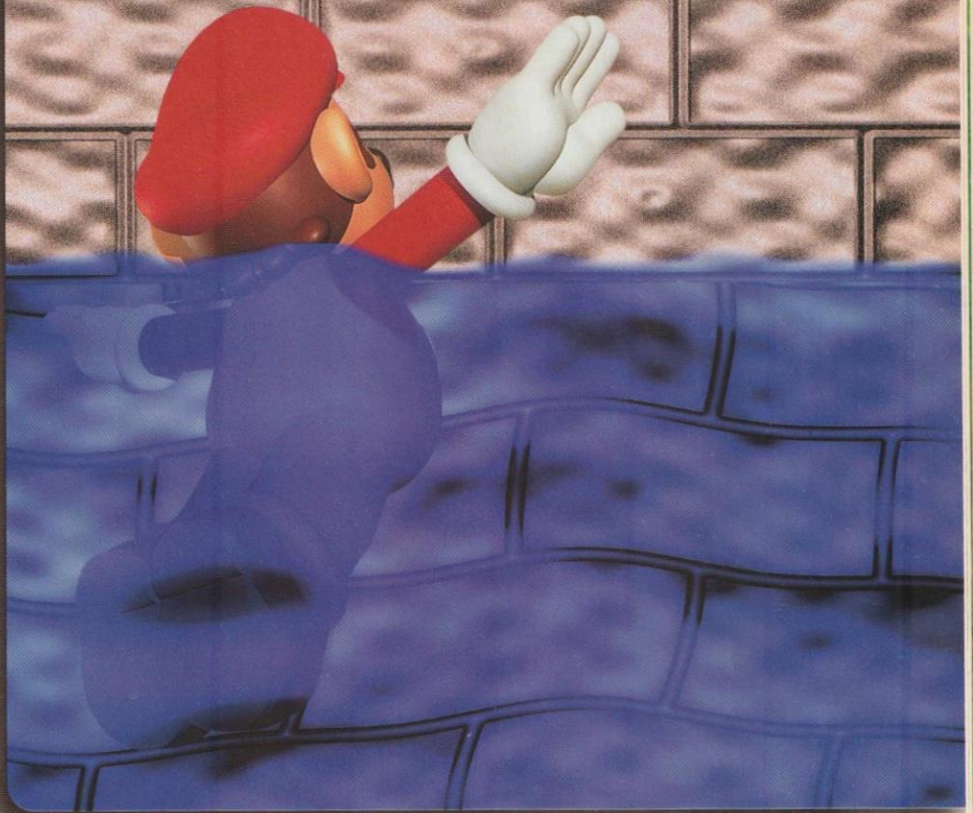



ATLANTIS AQUARIA



KURS

11



 89

 152

 4

 8

 0

 0

 6

 1

 1

 17

 2

 1

Seemann Ahoi!

Wieder einmal kann Mario seine Schwimmflossen auspacken. Wasser scheint in Toadstoolschloß ein beliebtes Element zu sein. Seltsame Wasserläufer tummeln sich auf der kristallblauen Wasseroberfläche und merkwürdige mechanische Wurfmäuschen sind dicht auf Marios Fersen. Doch eine alte Sage berichtet von einer unterirdischen Wasserstadt namens Atlantis. Ob Mario diesem geheimnisumwitterten Ort auf die Schliche kommen kann? Und was dort auf ihn wartet? Erneut stellen sich Fragen über Fragen...



A HERR DER GEZEITEN!

Als Mario seine Schwimmübungen in diesem Kurs absolviert, erblickt er fünf seltsame Pyramidenschalter, die in unterschiedlicher Höhe angeordnet sind.



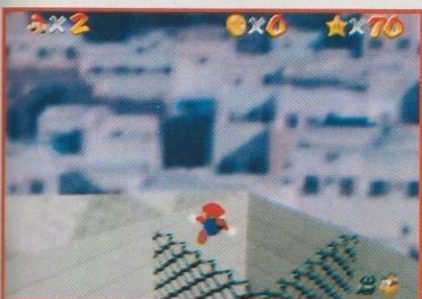
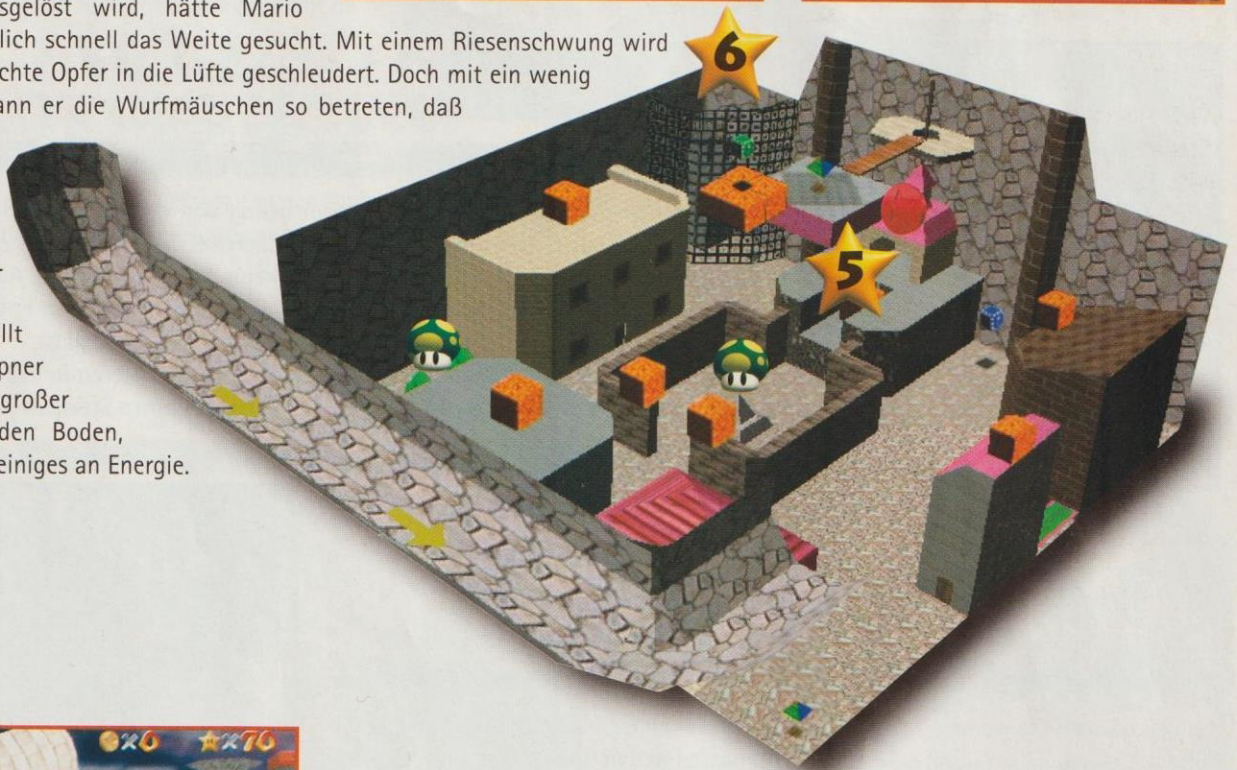
Vorsichtig nähert er sich diesen merkwürdigen Gebilden. Als er einen der Pyramidenschalter berührt, verändert sich unter sanftem Rauschen die Höhe des Wasserstandes. Toll, nun kann Mario Stellen erreichen, an die er vorher überhaupt nicht oder nur unter größter Mühe herankam. Spielerisch testet unser Held jeden der fünf Schalter aus, um herauszufinden, wie sich der Wasserstand verändert.



B RISKANTER FREIFLUG!



Kaum betritt Mario eines der Steinplateaus, auf denen eines der mechanischen Wurm-mäuschen kreist, saust dieses mit Karacho auf ihn zu. Was wohl die beiden Fußabdrücke auf der Schaufel der komischen Gefährte für einen Sinn haben? Erwartungsvoll stellt sich unser Held an diese Stelle. Wäre ihm jedoch bewußt gewesen, daß dadurch ein Mechanismus ausgelöst wird, hätte Mario wahrscheinlich schnell das Weite gesucht. Mit einem Riesenschwung wird das überraschte Opfer in die Lüfte geschleudert. Doch mit ein wenig Geschick kann er die Wurm-mäuschen so betreten, daß sie einen Freiflug auf eine höherliegende Plattform spendieren. Knallt unser Klempner jedoch aus großer Höhe auf den Boden, kostet dies einiges an Energie.



C ATLANTIS RUFT!

Verdutzt schaut Mario auf den gelben Pfeil, der sich an einer Ecke der Wand befindet und auf ein tiefes Loch zeigt. Leider blockiert ein riesiger Zaun den Durchgang, der nicht auf einfache Weise zu überwinden ist. Ein Glück, daß die rosafarbene Kanonenkugel auf einer hohen Plattform über dem Wasser auf ihn wartet. Sie aktiviert die Kanone, mit der sich Mario durch seinen hohen Schuß über den Zaun befördern lassen kann. Mario holt tief Luft und taucht in das tiefe Loch ab. Und was entdeckt er zu seinem Erstaunen auf der anderen Seite? Die versunkene Stadt Atlantis!





FOLGE DEN BLAUEN PFEILEN!

Gleich als Mario diesen wässrigen Kurs betritt, fällt ihm die Holzbrücke hinter ihm auf. Am Ende dieser Brücke tapst der Held auf den dortigen Schalter, der einige Blöcke hervorzubert. Mit artistischem Geschick hüpf Mario von Block zu Block, bevor diese sich wieder in Wohlgefallen auflösen. Beglückt erklimmt er den folgenden Steinfelsen. Oh, ein Pyramidenschalter, der das Wasser steigen läßt! Freudigerweise steigen mit dem Wasser auch die Holzplatten, die auf der Oberfläche treiben. Nun kann Mario die höhergelegene Steinplattform erreichen.

Vorsichtig tapst der kleine Klempner auf die blauen Pfeilplattformen, die ihn auf eine weitere Erhöhung transportieren. Als Mario den Inhalt der dortigen !-Box erkundet, entdeckt er überglücklich den ersten Powerstern.



SUCHE NACH DER SPITZE DER STADT!

Raus aus dem Wasser! Mario hat langsam genug von den feuchten Gefahren des Schlosses. Um das Gebiet ein wenig besser kennenzulernen, beschließt er, die Spitze des Kurses zu erklimmen. Ein guter Überblick kann niemals schaden! Auf dem Weg dahin kommen ihm zu allem Überfluß einige unliebsame Widersacher entgegen. Aber mittlerweile weiß Mario, wie man sich lästige Kerle vom Leibe schafft.

Als artistische Einlage muß er über einen schmalen Holzsteg jonglieren und sich von einer drehenden Plattform durchwirbeln lassen. Doch oben auf einem einsamen Steinplateau, da wartet als Belohnung ein weiterer Stern in einer !-Box.



ERFORSCH DIE HÖHEN UND TIEFEN!

Für den nächsten Powerstern hat sich Bowser wieder eine ganz besondere Gemeinheit einfallen lassen. Fünf streng geheime Plätze müssen aktiviert werden, damit der verborgene Stern sichtbar wird. Mario untersucht alle besonderen Stellen. Jedesmal, wenn ein Ort gefunden wurde, taucht als sicheres Erkennungszeichen eine Zahl auf. Aber wo sind diese Orte nur? Zunächst muß der kleine Held die Kiste bei dem ersten mechanischen Wurfmäuschen in die Wand hineinschieben. Als zweites muß die Kiste, die an der Außenwand steht, unter die !-Box geschoben werden. Dabei wird der zweite geheime Ort aktiviert. Nun rauf auf die Kiste und von unten gegen die !-Box gesprungen! Die dritte Zahl erscheint.

Jetzt geht es ab in schwindlige Höhen. Der Steinsockel, um den die Elektrokugel kreist, ist der vierte Anlaufpunkt. Mit einem gekonnten Seitwärtssalto erklimmt Mario die Spitze des Steinsockels und hüpf gegen die dortige !-Box. Zuletzt ist noch das Gitter nahe des Steinsockels zu besteigen. Springt Mario gegen die dortige !-Box, dann taucht der Stern wie aus dem Nichts auf. Mario muß ihn nur noch einsammeln.

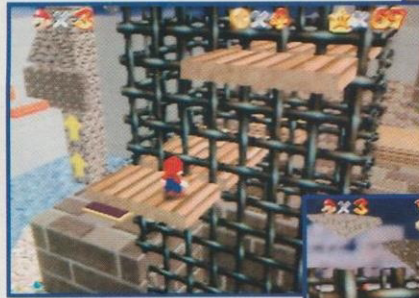




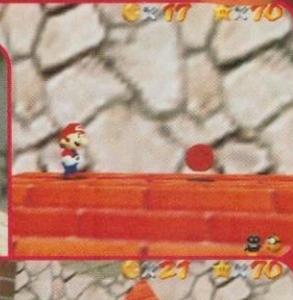
BEEILE DICH – EXPRESSAUFZUG!



Auf dem Weg zur Spitze grübelt Mario, wie der Stern hinter den Gittern zu erreichen ist. Kein Eingang durch das Gitter nahe des Sterns ist zu erkennen. Mario erkundet neugierig das Gebiet unterhalb des Gitters und entdeckt dabei erstaunt eine Box, die mit einem gezielten Hieb in tausend Teile zerspringt. Oh, ein geheimer Eingang! Doch der Stern hängt viel zu hoch, um auch nur annähernd an ihn heranzukommen. Also wieder nach oben! Daß jedoch die Holzplattform innerhalb des Gitters einen Aufzug darstellt, darauf wäre Mario so leicht bestimmt nicht gekommen. Erst als er das Stück der hölzernen Ebene besteigt, das außerhalb des Gitters liegt, senkt sich ein Teil der Plattform nach unten. Geschwind hüpfte Mario nach unten, um durch den vorher freigelegten Eingang zu rennen. Jetzt ist ein geschickter Seitwärts-salto oder ein Wandsprung gefragt, um den Aufzug zu erreichen, bevor dieser sich wieder nach oben in Bewegung setzt.



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!



Nun ist es an der Zeit, sich den unzähligen Geheimnissen der sagenumwobenen Unterwasserstadt Atlantis zuzuwenden. Mario macht sich auf den Weg zur Kanone und läßt sich mit einem lauten Knall über das Gitter schießen, das den Eingang zur verborgenen Stadt versperrt. Mit einem langen Atemzug taucht er durch den unterirdischen Kanal und landet in der überfluteten Stadt Atlantis. Um sich dort ein wenig genauer umzusehen, sollte der Held erst das Wasser mit dem Pyramidenschalter senken, der sich in der Nähe des Eingangs befindet. Und los geht die Suche! Viele der roten Münzen verbergen sich in Boxen, die Mario mit einem Faustschlag zertrümmern kann. Manche Boxen sind jedoch äußerst schwierig zu erreichen, da sie in schwindelerregender Höhe auf den Dächern der Stadt ruhen. Mit Marios Wandsprung sind aber auch die schwierigsten Stellen zu erreichen. In einer Nische eines höher gelegenen Häuschens kann der Klempner den goldenen Stern entgegennehmen.





BEACHTE DAS ZEITLIMIT!

Und schon wieder ein Gitter! Mario steht vor diesem undurchdringbaren Zaun und rauft seine Mütze, wie er wohl durch diesen hindurchkommen mag. Als er Atlantis ein wenig erkundete, sticht ihm ein Schalter und ein blauer !-Block in die Augen. Ein Glück, daß er den blauen !-Schalter vor einiger Zeit schon aktiviert hat. Mit der Tarnkappe aus der blauen !-Box ist es unserem Klempner nämlich möglich, durch die dicksten Gitterstäbe hindurchzulaufen. Mit der Tarnkappe muß Mario aber einen richtigen Spurt hinlegen. Zuerst nimmt er die Beine in die Hand und flitzt zum Schalter, damit eine Box innerhalb des Gitters entsteht. Jetzt los zum Gitter und durch die harten Gitterstäbe. War Mario schnell genug, kann er auf die Box und von dieser aus auf den Steinabsatz springen, auf der ein Powerstern ruht. Sollte die Box sich jedoch schon in Wohlgefallen aufgelöst haben, hilft ein Wandsprung auch hier Wunder!

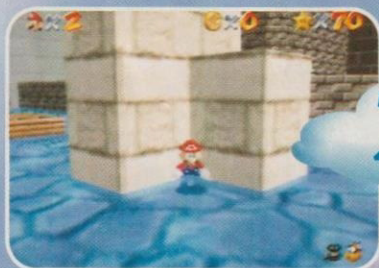


LAKITUS HEISSE TIPS

1

Der Zaunkönig!

Da Mario wie üblich besonders ungeduldig seinen Abenteuern entgegenfiebert, gibt es einen kleinen Kniff, direkt über den hohen Zaun zu klettern, der zur versunkenen Stadt Atlantis führt. Ein artistischer Seitwärtssalto in das Bild des Kurses läßt das feuchte Naß bis zum maximalen Wasserstand fließen. Nun ist es ein Kinderspiel, mit einem kleinen Sprung die Oberkante des Zauns zu erreichen und sich daran hochzuziehen.



2

Kanonen-Warp

Mühsam ist es, den Eingang der Kanone zu erreichen. Dabei ist sie doch so wichtig, um sich kreuz und quer durch das Level schießen zu lassen. Mario entgeht in diesem Kurs aber nichts, wenn er jeden Winkel genau unter die Lupe nimmt. Auch den Warp, der direkt zur Erhöhung der Kanone führt, kann er aufstöbern. Dazu zwingt sich der kleine Held in die Nische der Steinebene, um die eine Elektrokugel kreist, und sogleich findet er sich an der Kanone wieder. Also, guten Flug!

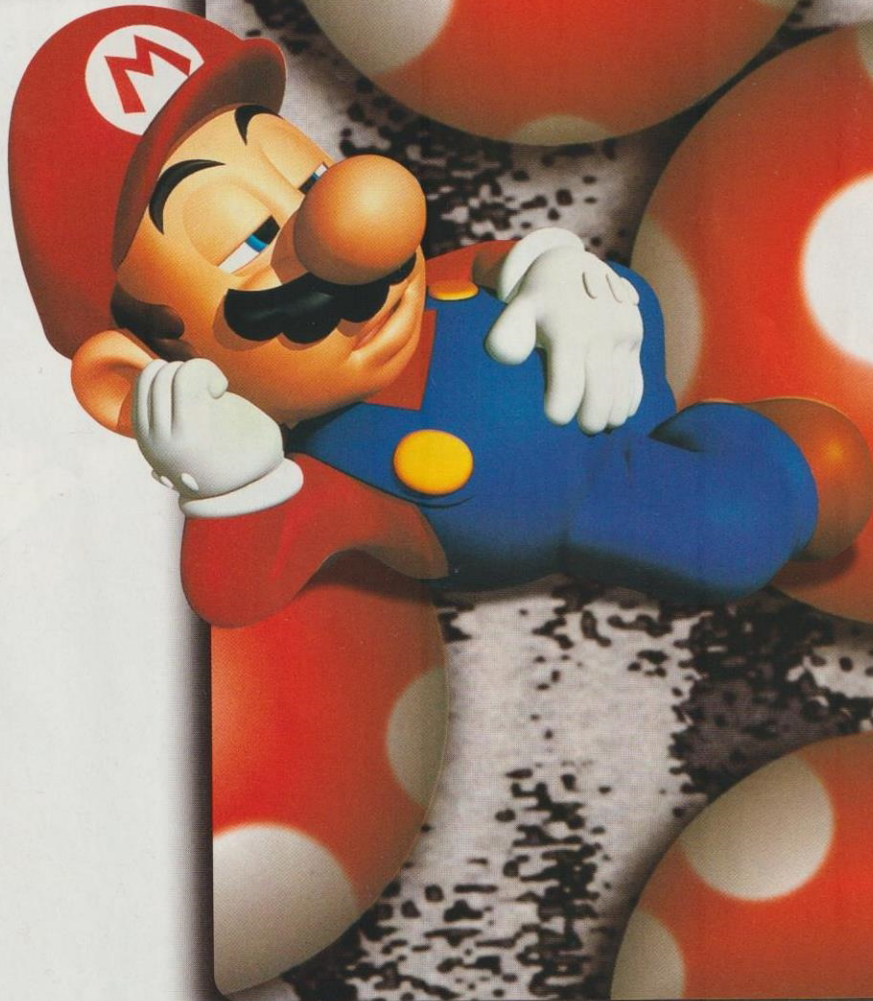


FLIEGENPILZ FIASKO



KURS

12



 85

 137

 8

 8

 0

 0

 3

 0

 1

 21

 0

 1



Marios Jagd nach den Powersternen hat den freundlichen Klempner schon in so manche seltsame Welt verschlagen. Unter Wasser mußte er sich fortbewegen, durch verschneite Landschaften stapfen, in der glühendheißen Sonne der Wobiwaba Wüste herumrennen und, und, und... Nun darf er die Schrecken dieses aufregenden Kurses erforschen. Mitten aus der Landschaft heraus ragt der riesige Berg des Fliegenpilz Fiaskos. Dieses natürliche Monument des Klempnergrauens ist das optimale Szenario für einen Helden, der bei jeder neuen Herausforderung nur noch stärker wird.

Kein Wunder also, daß sich unser schnauzbärtiger Freund bereits unbändig freut und es kaum noch erwarten kann, den neuen Kurs bis in den letzten Winkel hinein zu erforschen. Da bleibt sogar mir die Spucke weg. Ich hätte eigentlich gedacht, Mario würde etwas zurückhaltender an den neuen Kurs herangehen. Hoffentlich hat er sich da nicht zuviel vorgenommen.

A DER SPRUNG, DER EIN FLUG SEIN WOLLTE!

An diesen beiden Stellen wird Mario mit einem normalen Sprung nicht weit kommen. Um die klaffenden Abgründe überwinden zu können, muß der kleine Rohrverleger einen extrem weiten Sprung ausführen. Verschafft ihm etwas Anlauf, drückt den Z-Knopf und gleich daraufhin den A-Knopf. Ihr solltet aber darauf achten, daß der Klempner in seinem jugendlichen Übermut nicht über das Ziel hinausschießt und im absoluten Nichts landet. Die Pfade im Fliegenpilz Fiasko sind extrem schmal, deshalb solltet Ihr den Sprung nicht erst im allerletzten Moment ansetzen.



Vorderansicht

B KANADISCHER TANZ AUF DEM SCHWEBEBALKEN

Wie die Holzfäller in Kanada kann Mario dieses Hindernis überwinden. Der alte Holzstamm läßt sich ganz einfach durch Gewichtsverlagerung bewegen. Je nachdem, auf welcher Seite des Stammes Mario sich befindet, rollt der Stamm in die entsprechende Richtung. Mario muß dabei ständig hüpfen, um nicht von dem rotierenden Baumstamm herunterzufallen. Hat er den groben Holzklotz nach ganz links bewegt, kann er sich wieder auf den rettenden Pfad begeben.



C MAULWÜRFE UND STEINWÜRFE

Hier trifft Mario auf eine ganze Horde wilder Maulwürfe. Sie haben die seltsame Eigenart, Mario aus ihren Erdlöchern heraus mit großen Steinen zu bewerfen. Dies kann sogar die fatale Folge haben, daß Mario von einem Stein getroffen die Balance verliert und vom Berg herunterfällt.



Besonderes Augenmerk solltet Ihr der Felswand auf der linken Seite schenken. Dort befinden sich nicht nur einige rote Münzen, sondern auch die eine oder andere Abkürzung nach oben. Ach ja, den Maulwürfen kann Mario insgesamt zwei Extraleben abluhsen.

D KUGELRUND ODER FÜSSE WUND?

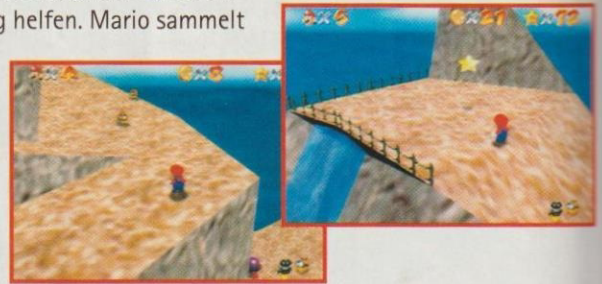
„Von da oben kommt sie her, die Kugel sie schmerzt mich sehr“ sagte der Erstbesteiger dieses Berges, Rheingold Fässner, vor einigen Jahren. Mario traut seinen Augen nicht. Von dem Weg, den er gerade gehen wollte, rollen große Kugeln herunter und drohen ihn gnadenlos plattzuwalzen. Wem dieser Weg zu gefährlich erscheint, der kann den zweiten Weg unten rechts nehmen. Diese Route kostet den unerschrockenen Sternenjäger zwar etwas mehr Zeit als der Kugelpfad, dafür ist sie aber bei weitem nicht so unsicher.



1 ERKLIMME DEN BERG!

Die Besteigung dieses Berges ist etwas für Freeclimber, die den besonderen Nervenkitzel suchen. Für jede Menge Adrenalin im Blut sorgen schon alleine die bodenlosen Abgründe. Der Weg nach oben ist beschwerlich, Mario bewegt sich stets am Rande eines Absturzes. Nach dem Pfad mit den großen Kugeln steht er an einer Stelle, an der es scheinbar nicht mehr weitergeht. Jetzt kann nur noch ein beherzter Weitsprung helfen. Mario sammelt alle Kräfte und setzt zu einem phänomenalen Hüpf an.

Leider hat es beim ersten Mal nicht geklappt, doch es ist ja schließlich noch kein Meister vom Himmel gefallen. Nach einigen Versuchen und mit viel Geduld gelingt dem kleinen Kerl dann doch der Sprung über den Abgrund auf die andere Seite hinüber. Nun muß er nur noch darauf achten, nicht von den äußerst schmalen Wegen abzukommen. Dann kann er die Bergspitze betreten, auf der sich der Powerstern befindet.



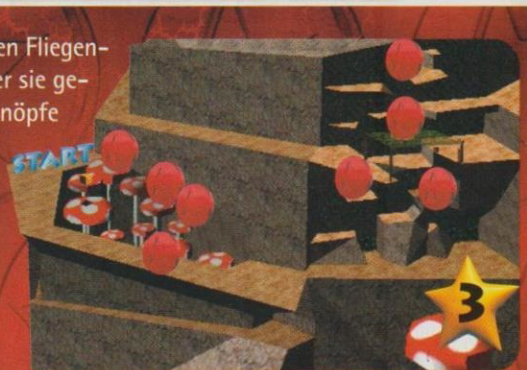
2 ERKUNDE DEN AFFENKÄFIG!

Kurz vor der Bergspitze befindet sich ein freischwebender Käfig mit einem Powerstern darin. Mario kann zwar mit einigem Geschick auf den Käfig springen, doch wird er sicher nicht in der Lage sein, den Käfig zu öffnen. Schickt ihn zunächst ganz nach oben auf die Bergspitze. Dort läummelt sich ein kleiner Affe herum. Mario muß versuchen, den kleinen Primaten zu fangen. Der Affe bietet Mario eine kleine Überraschung als Gegenleistung für seine Freilassung an. Die Überraschung entpuppt sich als Freigabe des Powersterns aus dem Affenkäfig. Doch damit ist es noch nicht getan. Um den Stern einzusammeln, muß sich Mario beim Wasserfall in die Tiefe stürzen. Auf einer kleinen Insel im Wasser befindet sich dann der Stern, den Mario nur noch berühren muß.

3 FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!



Die ersten vier Münzen findet Mario auf den Fliegenpilzen. Durch geschicktes Springen kann er sie gefahrlos einsammeln. Denkt daran, die C-Knöpfe einzusetzen, um dem kleinen Tüftler eine optimale Perspektive zu verschaffen. Die nächsten vier Münzen findet Mario, wenn er die Abkürzung bei den Maulwürfen nimmt. Von einer Plattform zur nächsten muß er hüpfen und stets darauf achten, nicht daneben zu springen. Ist es Mario gelungen, alle acht Münzen unbeschadet einzusammeln, erscheint der Stern auf einem der Fliegenpilze. Doch auch der Sprung dorthin hat es in sich. Optimales Timing und absolute Zielgenauigkeit sind die besten Empfehlungen für eine erfolgreiche Landung.



4

ERFORSCH DIE STEILWAND!

FLIEGENPILZ FIASKO KURS 12



Mario entdeckt eine Wand, die weich wie Butter ist. Schaut auf der Karte (Seite 78) nach, wo sich diese Stelle genau befindet. Er springt in die Wand hinein und landet auf einer Rutschbahn, die quer durch den gesamten Berg führt. Rutschbahnen hat Mario ja bereits kennengelernt, doch diese wurde irgendwie nicht ganz vollendet. Zwischendurch fehlen einige Stücke und Mario muß gewaltige Sprünge auf die Bahn legen, um auf die gegenüberliegenden Seiten zu gelangen.

Besonders der Sprung kurz vor Ende der Bahn ist nicht ohne. Drückt den Analog-Stick Eures Controllers nach vorne, damit Mario ordentlich Tempo macht. Nur wenn er über eine gehörige Grundschnelligkeit verfügt, wird er weit genug springen, um auf die andere Seite zu gelangen. Außerdem gibt es auf dieser Bahn einige Extraleben und viele Münzen einzusammeln. Wenn Ihr Mario geschickt durch diesen Parcours lenkt, kann sich die Rutschfahrt also als äußerst profitabel erweisen!



5

HALTE AUSSCHAU AUF DER BRÜCKE!



Von der Steinbrücke ganz oben auf dem Berg aus hat Mario nicht nur einen atemberaubenden Blick auf die Landschaft, er kann auch noch einen Powerstern entdecken. Auf dem direkten Weg kommt er aber an diesen Stern kaum heran. Er muß zuerst zurück zum lilafarbenen Bodenschalter. Sobald er ihn auslöst, erscheint vor Mario ein Steinblock. Auch unter dem Powerstern ist ratzfatz ein Steinblock entstanden. Mario muß nun schnell zum Wasserfall zurücklaufen und auf den Stein hinüber

zum Stern springen. Natürlich kann Mario auch zum Stern springen, ohne den Block erscheinen zu lassen, allerdings ist dies extrem schwer. Warum also sollte er sich das Leben unnötig schwer machen, wenn er die Möglichkeit hat, es auch auf die leichte Tour zu schaffen?



SUCHE DEN EINSAMEN PILZ!



Diesen Powerstern, der sich auf einem der einzelnen Fliegenpilze befindet, zu erreichen, ist gar nicht so leicht. Mario muß zuerst mit der rosa Bombe Buddy sprechen. Diese

öffnet für Mario den Kanonenschacht. Am leichtesten kommt Mario zur Kanone, wenn er den Warp bei den Fliegenpilzen benutzt. Er wird dann bis kurz vor den Kanonenschacht gewarpt und kann ganz vorsichtig dorthin laufen. Nun heißt es wieder genau Maß nehmen, zielen und abschießen. Mario ist mit Sicherheit der erste Klempner der Welt, der als menschliche Kanonenkugel durch die Lüfte schwebt. Ich habe es dagegen so richtig gemütlich auf meiner kleinen Schwebewolke. Würde mir im Traum nicht einfallen, mich aus einer Kanone schießen zu lassen. Bestimmt nicht!



LAKITUS HEISSE TIPS

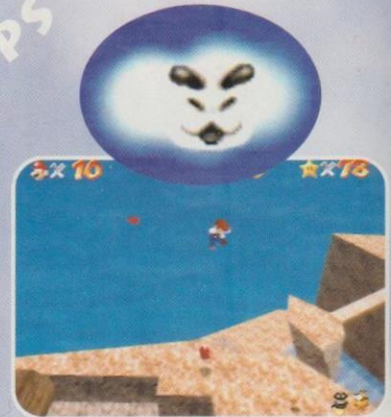


1

Miese Mützenmeuchler

In diesem Kurs gibt es zwei Gesellen, die es auf Eure Mütze abgesehen haben. Der kleine Affe am Fuße des Wasserfalls und die Pustewolke. Habt

Ihr Eure Mütze verloren, solltet Ihr den Kurs schleunigst verlassen und noch einmal von vorne beginnen, um Euch auf die Suche nach der geliebten Mütze des multitalentierten Handwerkers zu machen. Ohne Mütze verliert Mario nämlich viel mehr Energie, als mit Kopfbedeckung. Nach dem fatalen Diebstahl findet Ihr die Mütze bei dem kleinen Äffchen am Wasserfall oder bei dem Äffchen ganz oben auf der Bergspitze wieder.



GULLIVER GUMBA



KURS

13



 62

 190

 7

 8

 0

 0

 2

 0

 1

 102

 0

 1



Ratlos schaut Mario im Gang auf die Bilder, die in diesen Kurs führen. Steuert er auf das linke Gemälde zu, wächst er über seine normale Größe zu einem Riesenklempner hinaus. Fällt die Wahl jedoch auf das rechte Bild, schrumpft Mario auf seinem Weg zum Winzling. Startet der Held den Kurs nun als Riesen-Mario, wirken Gegner unscheinbar klein und hohe Hindernisse sind ein Kinderspiel.

Als Winzling hingegen schlottern Mario schon beim Anblick der überdimensional großen Gumbas die Knie. Dafür kann der kleine Mann Durchgänge benutzen, die schmalen Mäuselöchern gleichen.

Wirklich eine unglaubliche Welt, in der Riesen und Zwerge sich die Hände schütteln und Dimensionen verschwimmen. Was hier bloß wieder auf unseren Mario zukommen mag?

A RÖHRENZAUBER

Innerhalb des Kurses kann Mario verschiedene grüne Röhren entdecken. Nach kurzem Zögern springt er mit einem Satz ins Unge-
wisse und wird umgehend wieder zurück ins Freie befördert.

Doch was ist nur geschehen? Alles hat sich verändert! War Mario vorher groß wie ein Riese, findet er sich nun in Zwergenform wieder. Ist er jedoch als Winzling in die Röhre geklettert, erblickt Mario als stattlicher Riesenklempner das Licht des Kurses.

Ist das nicht großartig?



B FISCHFUTTER-PANIK

GULLIVER GUMBA KURS 13

Urlaub am Strand ist wirklich eine nette Abwechslung zu den stressigen Abenteuern innerhalb des Schlosses. Doch das Schwimmen im Meer ist nicht ganz so ungefährlich, wie es zunächst erscheint. Als Mario seelenruhig durch das kühle Naß paddelt, entdeckt er voller Entsetzen einen riesigen Fisch. Dieser betrachtet mißtrauisch Marios Schwimmzüge durch eine schwarze Sonnenbrille hindurch.

Unser Held sollte sich schleunigst auf den Weg zum rettenden Ufer machen. Denn sonst betrachtet der hungrige Fisch unseren Klempner als kleinen Lunch und schiebt ihn mit einem schnellen Satz zwischen seine Kiemen. Na dann, guten Appetit!



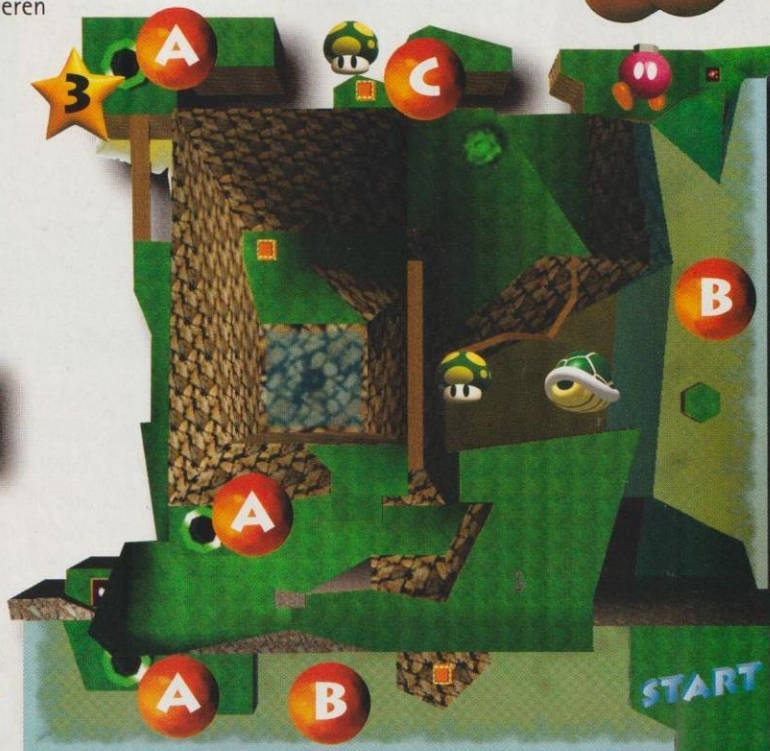
C LUFTIGES TREIBEN

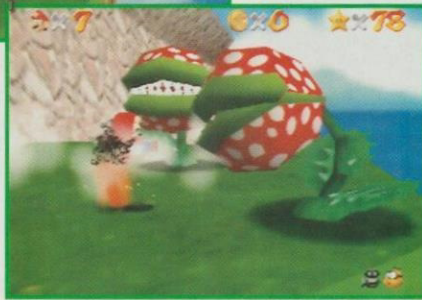
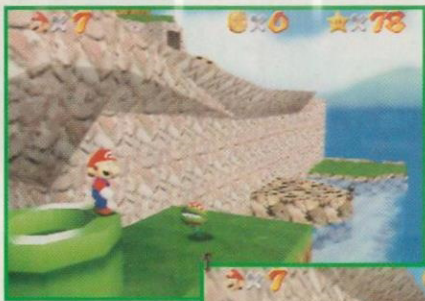
Manchmal gerät Mario an Abgründe, die nicht einmal mit einem riesigen Weitsprung zu überwinden sind. Nachdenklich steht unser Kumpel vor dem tiefen Loch und schaut verdutzt zur anderen Seite. Da fällt ihm der windige Auftrieb auf, der aus dem Abgrund

weht. Mit einem verschmitztem Lächeln breitet der Held seine Arme aus und stürzt sich mutig in die Tiefe. Und siehe da – die letzte Fastenkur hat sich ausgezahlt! Mario kann dank des Auftriebs sicher zur anderen Seite schweben.



Lakitus
Wolkenblick





PFLÜCKE DIE SCHNAPP-PIRANHA!

Vorsichtshalber startet Mario seinen ersten Spaziergang in diesem Kurs als Riese. Der Weg führt zwangsweise nach links über die Wasserfläche, bis eine grüne Röhre zu erkennen ist. Ohne langes Zögern nimmt er die Einladung der Röhre an und springt schnurstracks hinein. Kaum wird der Winzling aus der Röhre befördert, greifen feuerspeiende Piranha-Pflanzen das geschrumpfte Opfer an. Da helfen nur gekonnte Schläge oder ziel-sichere Tritte, um die Pflanzen ins Erdreich zurückzuschicken. Genau in dem Moment, in dem Mario die fünfte Pflanze aus den Wurzeln gehauen hat, blitzt der erste Stern auf.



BEGIB DICH ZUR SPITZE DER INSEL!

Die nächste Reise als Winzling-Mario entpuppt sich als recht aufregend. Zu Beginn des Kurses schlüpft Mario durch das Loch und taucht ins Wasser, in dem auch der riesige Schnappfisch seine Runden zieht. Auf der anderen Seite überquert der Held nun wagemutig schwebend den riesigen Abgrund und tastet sich vorsichtig über den schmalen Holzsteg hinweg. Der Wind zeigt sich bei diesem Jonglierakt allerdings als unberechenbares Naturereignis. Leider wird das Fortkommen auf der anderen Seite nicht leichter, da riesige Kugeln auf den Winzling zugerollt kommen. Doch riskante Ausweichmanöver stehen mittlerweile auf Marios Spezialitätenliste ganz oben. Nun sind als Winzling noch einige höhere Absätze durch Rück- oder Seitwärtssaltos zu überwinden, bis Mario kurz vor der Spitze des Berges eine !-Box entdeckt. Darin erwartet ihn ein glänzender Powerstern.



TRETE NOCH EINMAL GEGEN KOOPA AN!

So leicht gibt sich ein Koopa nicht geschlagen. Das erste Rennen hat die riesige Schildkröte verloren, doch dieses Mal will sie es wissen. Mario erkundet als Winzling den Ort, an dem die rollenden Kugeln aus dem Loch fallen. Ein kleines Stückchen weiter, wo zwei Gumbas ihre Runden ziehen, begrüßt Koopa freudig den geschrumpften Klempner. Für ein Rennen mit alten Bekannten ist Mario immer zu haben. Als Ziel wird die Fahnenstange ausgemacht. Und los geht der Sprint! Zu Beginn schlägt sich Mario ganz gut. Doch muß der Held bald erobert feststellen, daß der Wind auf dem schmalen Holzsteg seinen ungezügelten Renneifer bremsst. Will Mario dem Koopa diesen Stern entlocken, sollte er seinen Klempnerschuhen gehörig die Sporen geben und das Rennen mit einer ordentlichen Portion Ehrgeiz für sich entscheiden.



LÖSE DIE FÜNF ITTY BITTY-RÄTSEL!



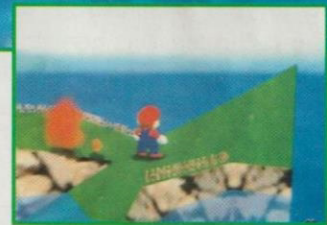
Um diesen Stern ans Licht der Welt zu zaubern, muß Mario fünf geheime Plätze aufsuchen. Stößt er auf einen dieser Orte, so erscheint eine Zahl. Doch diese geheimen Orte sind nur als Riesen-Mario zu finden und teilweise nur unter größerer Mühe zu erreichen. Die erste Zahl taucht auf, wenn Mario die Spitze des Berges besucht. Ein weiterer geheimer Ort befindet sich an dem schwarzen Loch, aus dem die Kanonen-



kugeln herausgekultert kommen. Der Eingang zur Berghöhle läßt die dritte Zahl aufblitzen. Der winzige Durchgang nahe des Strandes ist der vierte geheime Ort, den der Held auf-



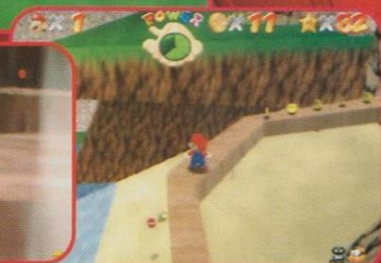
suchen muß. Läuft der Klempner schließlich noch über die Abschußrampe der Kanone, taucht auf einer Insel der glänzende Powerstern auf. Nahe der Schnapp-Piranhas ist ein Schalter dafür vorgesehen, Steine aus dem Nichts zu zaubern, um den auf der Insel blinkenden Stern erreichen zu können.



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

Es ist nicht gerade die Erfüllung aller Abenteuerträume, am Strand Sandburgen zu bauen. Also schaut sich Klein-Mario ein wenig um und erkennt dabei über dem Strand einen schmalen Holzsteg. Der führt zu einem kleinen Loch, das wiederum einen Weg ins Innere des Berges bildet. Doch so sehr er sich auch anstrengt, mit seinen Sprungkünsten kann Mario den hohen Steg nicht erreichen. Die Kanone scheint wieder mal des Rätsels Lösung zu sein.

Die rosa Kanonenkugel kann der Held aber nur als Riese bei der Abschußrampe entdecken. Ist der Freiflug freigegeben, muß sich Winzling-Mario mit einem lauten Knall zur Ebene schießen lassen, auf der ein einsamer Baum steht. Mit vorsichtigem Tapsen wackelt der Held nun über den schmalen Steg zur Öffnung des Berges und findet sich in einer dunklen Höhle wieder. Tief im Bauch des Berges ruhen die acht roten Münzen und warten nur darauf, von einem heroischen Klempner in Empfang genommen zu werden. Alle Sprungtechniken des Helden sind wieder gefragt, um sicher die tiefen, düsteren Abgründe überwinden zu können. Bei hohen Ebenen wirken Wandsprünge Wunder und das Gitter an der Decke eignet sich hervorragend zum Hangeln. Sind alle acht roten Münzen eingesammelt, erhellt der goldene Stern das Innere der dunklen Höhle, in der auch ein Extraleben zu finden ist.



6

DREHE WIGGLER IM KREIS!

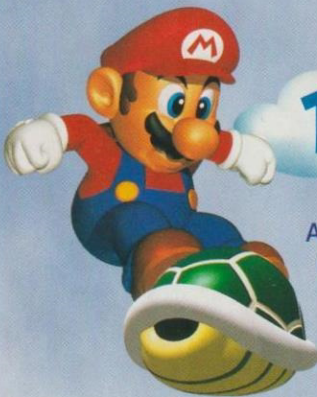
Mario genießt als Riese die Aussicht auf der Spitze des hohen Berges. Ein kleiner See verschafft dort seinen heißgelaufenen Füßen etwas Abkühlung. Als er auch seinem Hinterteil ein wenig Erfrischung verschaffen will und mit einer fröhlichen Stampfattacke in den See platscht, entsteht ein kleines Loch und das Wasser fließt ab. Was hat er denn da bloß wieder angestellt? Neugierig wie immer blinzelt er in das kleine Loch hinein, kann aber zunächst nichts erkennen. Tja, ich dagegen weiß aufgrund meiner supermodernen Kamera jetzt schon Bescheid. Aber ich verrate kein Wort. Mario ist schlau genug, um da selbst draufzukommen. Und siehe da, schleunigst sucht er die nächste Röhre auf, um zu schrumpfen und erneut auf die Spitze des Berges zu steigen. Jetzt ist Mario klein genug, um in das Loch zu springen und in das Innere des Berges vorzudringen. Doch die Raupe Wiggler, die dort in ihrer Behausung wohnt, ist über diesen unangemeldeten Besuch alles andere als erfreut. Der unglückselige Klempner hat nämlich aus Versehen ihre Wohnung unter Wasser gesetzt.



Die Riesenraupe ist verärgert über ihre feuchte Behausung und erzählt Mario noch dazu von einem Stern, der in ihrem Besitz sei. Diskussionen helfen hier nicht weiter. Dagegen zeigt ein Sprung auf den Kopf der Raupe schon eher seine Wirkung. Drei gezielte Kopfnüsse benötigt Mario, um Wiggler davon zu überzeugen, den heißersehten Powerstern herauszurücken.



LAKITUS HEISSE TIPS



1

Wassersurf und Panzerflug

Als kleiner Mario kann unser Held am Strand eine Schildkröte entdecken. Diese weiß haargenau, warum sie wegläuft, wenn sie unseren Freund sieht. Denn mit einem zielsicheren Sprung auf ihren Panzer hat man im Nu ein erstklassiges Surfbrett. Nun steht einem Ritt auf den Wellen des großen Sees nichts mehr im Wege. Doch daß ein Schildkrötenpanzer schweben kann, das ist auch für Mario vollkommen neu. Als er freudig vor sich hingleitet, surft er mangels ausgereifter Fahrkünste schnurstracks dem Abgrund entgegen, aus dem der Aufwind nach oben steigt. Und siehe da – aus dem Wellenritt wird sogleich ein Windesritt.

2

Moneten-Pfahl

Die Münzen sind wirklich immer schwieriger zu finden! In einem Pfahl vermutet nun wirklich kein Mensch – und erst recht kein Klempner – goldene Münzen. Doch umkreist Mario einige Male um einen Pfahl, wird zwar dem Helden ganz schön schwindlig, aber dafür rückt der Holzpfahl einige Münzen heraus.



TICK TACK TRAUMA

KURS



14



 75

 128

 4

 8

 0

 2

 7

 0

 0

 2

 0

 0

Im zweiten Stockwerk des Schlosses hat Mario eine überdimensionale Pendeluhr gesichtet. Neugierig wie er nun mal ist, betrachtet er sich das Zifferblatt näher und entdeckt, daß es sich dabei um ein weiteres Wandbild handelt. Dieses Bild führt ihn in den 14. Kurs. Bowser hat sich für diesen Parcours mal wieder ganz besonders raffinierte Gemeinheiten einfallen lassen. In Tick Tack Trauma geht es zu, wie im Inneren eines riesigen Uhrwerks. Überall bewegen sich unzählige Mechanismen, drehen sich große Klötze und rotieren Plattformen. Mario sollte sich von dem scheinbaren Chaos nicht aus dem Konzept bringen lassen. Schließlich muß er noch einige Powersterne finden, bevor seine geliebte Prinzessin die Freiheit zurückerhält und er sie wieder in die Arme schließen kann.

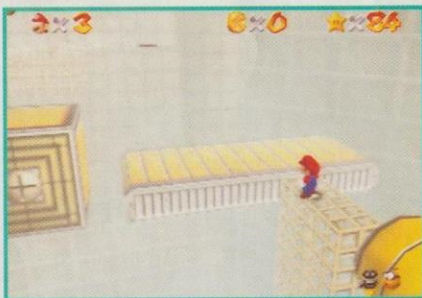


A ROTIERENDE PLATTFORMEN

Diese Plattformen erinnern Mario an riesige Propeller eines Flugzeuges. Er kann sich zunächst nicht so recht vorstellen, wie es möglich sein soll, auf diesen rotierenden Brettern herumzuhüpfen. Zugegeben, ein solcher Balanceakt erfordert eigentlich einen ausgebildeten Akrobaten. Doch Mario wird nichts anderes übrig bleiben, als die Sache trotzdem selbst in die Hand zu nehmen. Er sollte den Zeitpunkt seiner Sprünge allerdings genau abstimmen. Natürlich bleibt es dennoch schwierig, von einem sich drehenden Brett auf das nächste zu hüpfen. Wie wir aber bereits wissen, ist Mario nicht so leicht kleinzukriegen. Nach einigen hartnäckigen Versuchen hat der multitalentierete Latzhosenträger den Dreh raus.



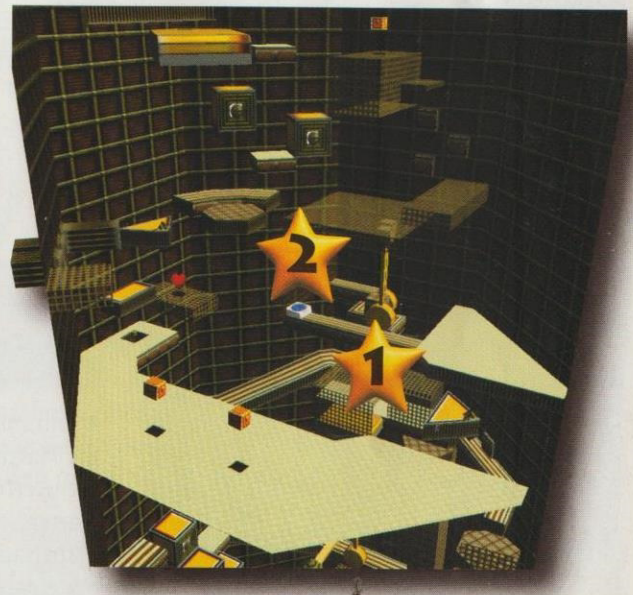
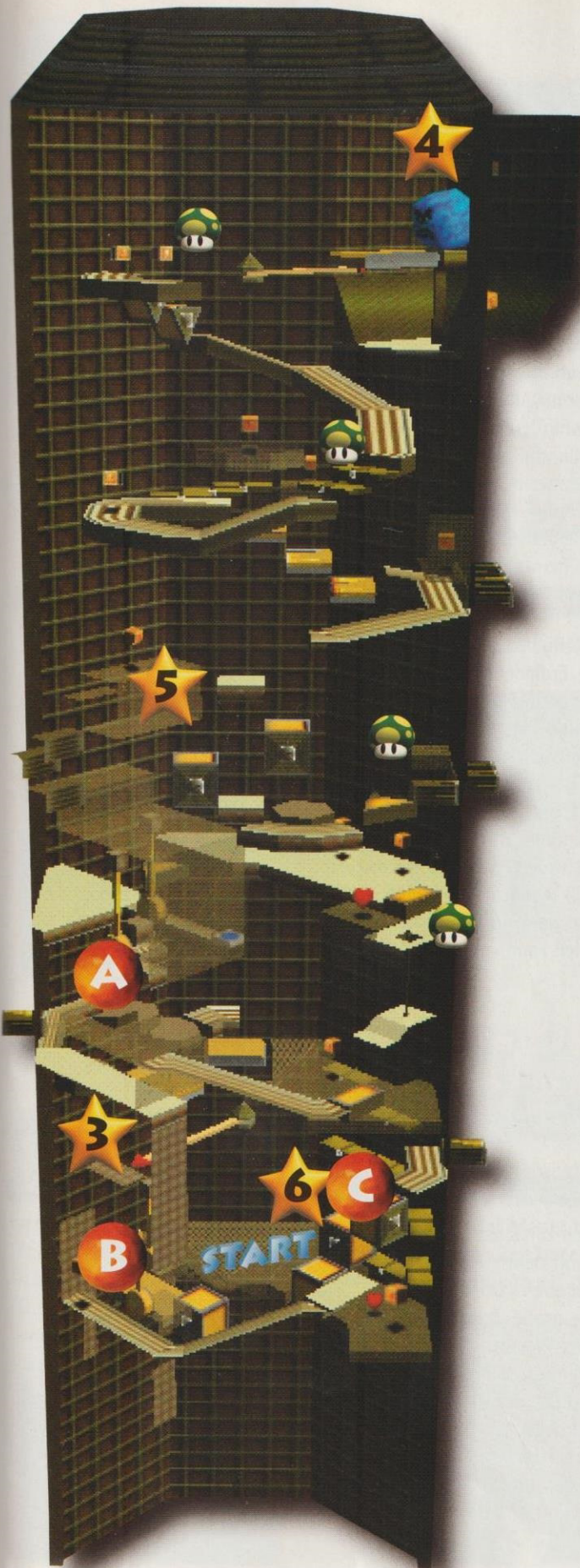
B LAUF MARIO, LAUF!



Bereits nach wenigen vorsichtigen Schritten innerhalb des Uhrwerks wird Mario auf große Kästen treffen, auf denen sich Laufbänder befinden. Betritt der mutige Latzhosenträger diese Bänder, dann bekommt er sofort erhebliche Schwierigkeiten, sich von der Stelle fortzubewegen. Die Laufbänder drücken ihn in eine bestimmte Richtung und sind nicht aufzuhalten. Am besten kommt Mario auf den Laufbändern voran, wenn er ständig in die gewünschte Richtung hüpfet. Er sollte nicht zu lange auf den Bändern verweilen, um nicht in den Abgrund gestürzt zu werden.

FATALE QUADRATE

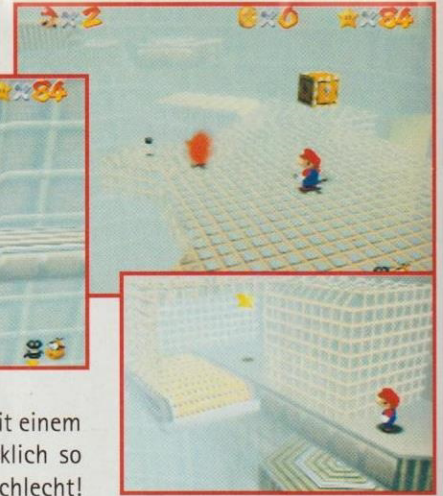
Diese Quadrate verfügen über eine merkwürdige Eigenart. Sie drehen sich in wechselnden Abständen um die eigene Achse und bringen Mario damit aus dem Gleichgewicht. Sicher verweilen kann er auf diesen Klötzen nicht lange. Doch kann er abschätzen, wann es wieder Zeit für eine Umdrehung ist. Kurz bevor die Quadrate sich drehen, bewegen sie sich einmal ein Stück nach unten. Das ist für Mario der Hinweis, sich nun zu beeilen und das betreffende Quadrat schnellstmöglich zu verlassen oder einmal zu hüpfen.





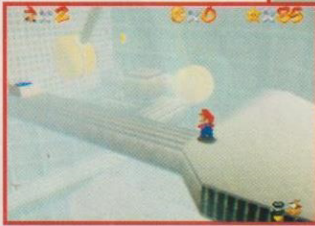
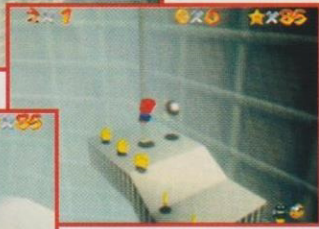
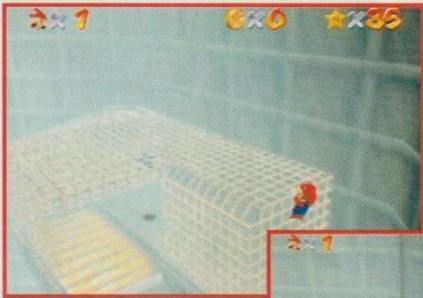
ROLLE .. DEN KÄFIG!

Schon aus der Ferne kann Mario den Stern in dem Stahlgitter-Käfig blinken sehen. Der Weg dorthin ist jedoch unsagbar gefährlich. Hat Mario das Plateau mit dem Feuerwerfer darauf erreicht, so ist die Hälfte des Weges bereits geschafft. Ein Stück weiter noch und Mario befindet sich direkt vor dem Käfig. Jetzt muß er nach links auf die sich drehende gelb-schwarze Plattform springen. Hier sollte er nicht allzu lange verweilen, sondern gleich mit einem Weitsprung weiter auf das Fließband springen. Mann, ich hoffe nur, daß Mario wirklich so schwindelfrei ist, wie er immer behauptet. Mir wird ja bereits vom bloßen Zuschauen schlecht!



ACHTE AUF DAS PENDEL!

Mario muß von dem Käfig des ersten Powersterns aus versuchen, auf dem Weg weiter nach oben zu gelangen. Er findet eine Stange vor, die er hinaufklettern kann. Von dort aus muß er an dem mechanischen Wurfmäuschen vorbeigehen und auf die dreieckige Plattform springen. Weiter geht es auf das Plateau. Dort befinden sich zwei riesengroße Pendel, die sich hin- und herbewegen. Jetzt ist jede Menge Feingefühl gefragt. Um an den Powerstern heranzukommen, muß er sich irgendwie an den beiden Pendeln vorbeimogeln. Er muß genau beobachten, wann eines der Pendel zurückfährt und dann im richtigen Moment springen. Hui, ist das spannend! Ich kann vor lauter Aufregung gar nicht hinschauen...



LASS DIR DEN WEG ZEIGEN!

Mario sollte sich zunächst wieder auf die Plattform mit dem kleinen Flammenwerfer begeben. Dort kann er warten, bis der große Zeiger an ihm vorbeisaußt. Das Warten könnte sich als etwas ungemütlich erweisen, da der Flammenwerfer unaufhörlich drauflos feuert. Sobald der Zeiger an Mario vorbeifährt, muß er auf diesen springen und sich bis zum Stern transportieren lassen. Von der Spitze des Zeigers aus kann der kleine Rohrverleger dann schnell hinüber in die Mauernische springen, in der sich auch der Powerstern befindet.



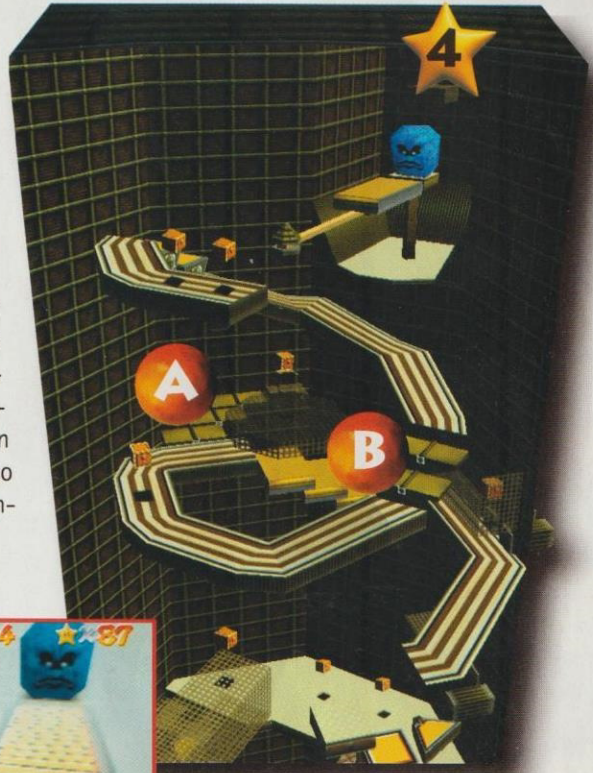
4

STAMPFE MÄCHTIG AUF!

TICK TACK TRAUMA KURS 14

Ja, ja, Mario bleibt in diesem tickenden Kurs aber auch nichts erspart. Um den vierten Powerstern zu ergattern, muß er sich zunächst nach ganz oben arbeiten. Leider gibt es keine Abkürzung und auch keinen Warp, der den Klempner teleportieren könnte. Ich kann es Mario förmlich ansehen, das artet wirklich in Knochenarbeit aus! Oben angekommen, kann Mario auf dem höchsten Punkt dieses gigantischen Uhrwerks einen blauen Stampfstein entdecken. Vom Fließband aus muß der coole Held dem blauen Klotz auf den Kopf springen. Dann ist

es wirklich nur noch ein klitzekleiner Sprung bis zum Stern. Puh, ich kann Euch sagen, diese schweißtreibenden Aktionen meines Lieblingshelden zehren heftig an meinem sowieso schon strapazierten Nervenköstüm.

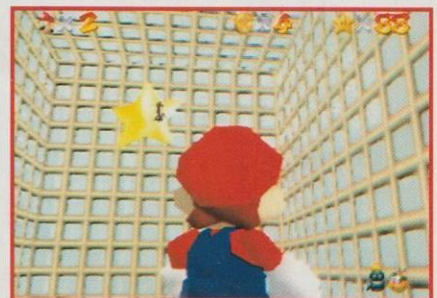
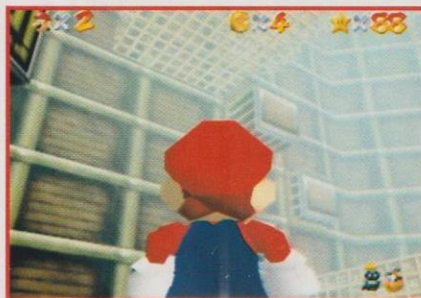
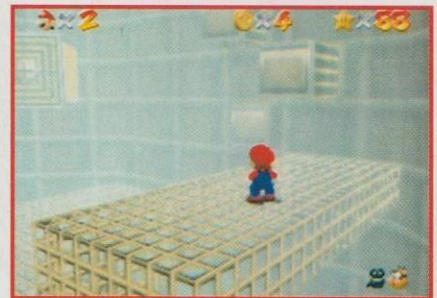


5

SPRINGE AUF DEN SCHWEBEBALKEN!

Oberhalb des zweiten Sternes befindet sich das Stahlgitter, an dem die beiden Pendel befestigt sind. Dort sind drei Balken in die Mauer eingelassen. Um an den fünften Powerstern zu gelangen, muß Mario nun auf den aus der Mauer herausfahrenden Balken nach oben springen. Dabei darf er sich nicht zuviel Zeit lassen, da die Balken nach kurzer Zeit wieder in die Wand hineinfahren. Die Sprünge auf die Balken und in den Gitterkäfig hinein sind extrem schwer und bedürfen einiger Übung. Hat Mario aber erst einmal den richtigen Rhythmus herausgefunden, kann er den Stern ohne weitere Probleme einsammeln.

Kleiner Tip am Rande: Mit einem Rückwärtssalto kann Mario auf Antrieb den zweiten Balken erreichen.



LAKITUS HEISSE TIPS

1

Die Zeit des Stillstandes

Tja, Ihr wundert Euch sicher, warum ich bereits an dieser Stelle einen meiner wertvollen Tips herausrücke. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Ohne diesen Tip könnt Ihr den sechsten Powerstern – beziehungsweise die acht roten Münzen – nicht oder nur sehr, sehr schwer einsammeln.

Bevor Ihr den Kurs Tick Tack Trauma betretet, solltet Ihr Euch das Zifferblatt der Pendeluhr einmal genau betrachten. Springt Ihr nämlich in den Kurs, wenn der Minutenzeiger auf die drei weist, werden sämtliche Bewegungen im Inneren der Uhr verlangsamt. Springt Ihr hinein, wenn sich der Minutenzeiger auf der 12 befindet, werden die Bewegungen sogar angehalten. Das heißt im Klartext, daß die rotierenden Plattformen, die drehenden Quadrate und alle anderen Hinterlistigkeiten sich nicht mehr bewegen und auf der Stelle verharren. Na, ist das nun ein feiner Tip oder nicht?



FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

Wie in meinem Tip bereits angedeutet, muß Mario zunächst einmal die Zeit im Kurs anhalten. Wenn er nun vom Start aus gleich nach rechts läuft, kann er in der Mitte ein Energieherz entdecken. Links davon befinden sich an der Wand mehrere Plattformen, die sich vorher drehten und nun stillstehen. Der Tüftler in den blauen Hosen kann jetzt alle roten Münzen einsammeln, indem er von Plattform zu Plattform nach oben springt. Bei diesem Vorhaben solltet Ihr Mario tatkräftig unterstützen. Setzt die C-Knöpfe ein, um Mario den besten Blick auf die Plattformen zu verschaffen. Purzelt der Klempner einmal hinunter, ist das nicht weiter schlimm, da er sich mit Hilfe des Energieherzens wieder aufladen kann. Allerdings schlaucht es ganz schön, diesen harten Weg mehrmals gehen zu müssen. Der Powerstern erscheint nach dem Einsammeln aller Münzen auf einer der obersten Plattformen und wartet nur noch darauf, daß Mario ihn an sich nimmt.

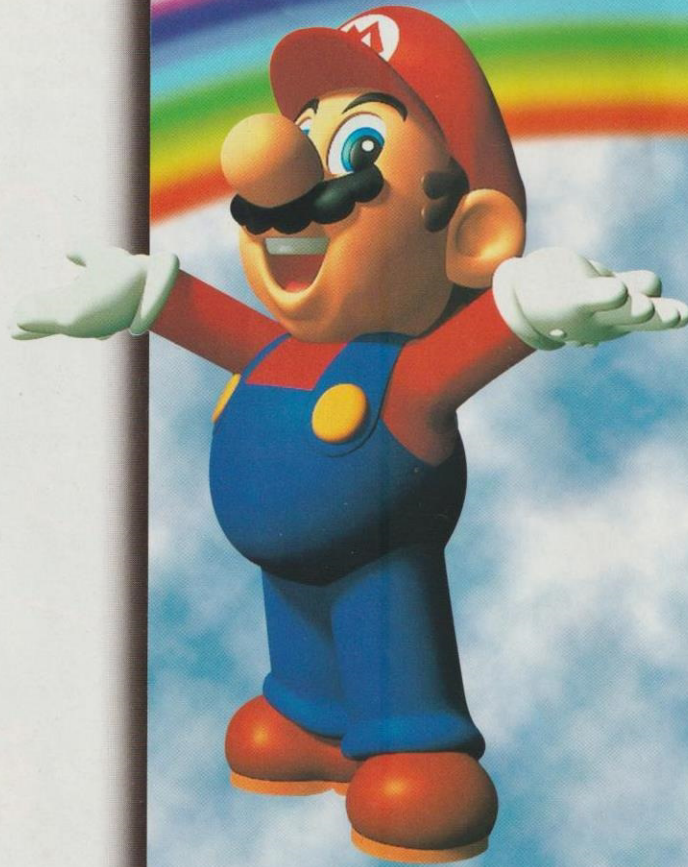


REGENBOGEN RASEREI



KURS

15



 78

 146

 9

 8

 0

 2

 6

 0

 1

 22

 0

 1

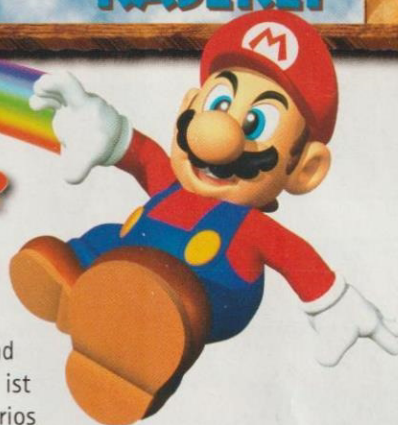


Der letzte der regulären Kurse befindet sich im 2. Stockwerk. An der rechten Wand dieser Etage entdeckt Mario ein Loch in der Mauer. Mit einem Wandsprung oder von der danebenliegenden Plattform aus, erreicht er es spielend. Der anschließende Schacht bildet den Eingang in das Reich über den Wolken. Es sei gleich vorweggenommen, daß Spieler mit Höhenangst den Controller besser beiseite legen sollten, denn die Bodenlosigkeit dieses Levels scheint unendlich.

Verbunden durch schillernde Regenbögen schweben Plattformen und Ebenen frei in der Luft. Apropos Regenbögen: Sie dienen fliegenden Teppichen als Wegmarkierung, damit sich diese auf ihrer Reise zwischen den einzelnen Stationen nicht verfliegen. Schließlich wird Mario genug damit zu tun haben, einen Sturz in die Tiefe zu vermeiden – da kann er sich ja nicht auch noch um die Steuerung der Transportmittel kümmern.



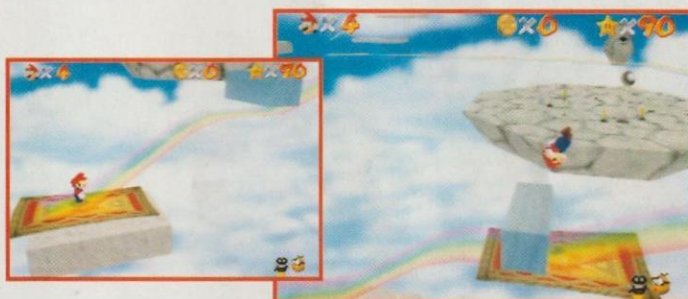
WIE LANGE LEBT EIN TEPPICH?



Gute Frage! Geht man von den im Orient hergestellten Bodenbelägen aus, könnte man zu der Überzeugung gelangen, daß sie nahezu ewig halten. Natürlich wirken sich Umwelteinflüsse oft negativ auf die durchschnittliche Lebensdauer aus, aber man kann getrost von einigen Jahren ausgehen. Im Land der Regenbögen spielen die äußeren Einflüsse zwar keine Rolle, dennoch ist die Lebenserwartung eines Teppichs deutlich niedriger. Einzig und allein Marios Anwesenheit auf einem der Flusenfänger entscheidet darüber, ob er weiterhin auf dem entsprechenden Regenbogen schwebt oder sich einfach in Luft auflöst. Letzteres könnte Mario in arge Bedrängnis bringen – deshalb eine Warnung: Bleibt auf dem Teppich!

A REISE AUF DEM ERSTEN TEPPICH!

Marios Jagd nach den sechs Sternen dieser Welt beginnt immer an der gleichen Stelle. Er muß zu Beginn jeder Suche den ersten Teppich nutzen, um zu vier kreisenden Plattformen zu gelangen. Dort trennen sich die Wege, die zu den einzelnen Power-Sternen führen. Mario sollte auf der Reise auf dem ersten Teppich einige grundlegende Dinge beachten. Befinden sich Hindernisse im Weg des Teppichs, so kann er diese in eleganter Manier durch einen Rückwärtssalto überwinden. Ihr müßt nur beachten, daß Ihr Mario nicht an der vorderen Kante des Teppichs Kapriolen schlagen laßt und er dann schneller als der Teppich am Landepunkt ankommt. Feuerspeiende Düsen kann Mario oftmals austricksen, indem er einfach in die Hocke geht und sich gar nicht weiter von solchen Dingen ablenken läßt.



Ach ja, bevor ich es vergesse: Die Teppiche lösen sich am Ende eines Regenbogenabschnitts automatisch auf – Mario sollte deshalb rechtzeitig sicheren Boden unter die Füße bekommen, denn sonst geht's mit hundertprozentiger Sicherheit abwärts...

B RECHTS ODER LINKS? DAS IST HIER DIE FRAGE!

Ihr habt bereits bemerkt, daß Richtungshinweise in einem Abenteuer, bei dem sich die Perspektive vollkommen frei bestimmen läßt, gar nicht so einfach zu formulieren sind. Damit alles seine Ordnung hat und Ihr nicht nur noch Bahnhof versteht, will ich Euch zu den Richtungsangaben der Power-Sterne von Kurs 15 ein paar Hinweise geben. Soll doch nachher keiner sagen, Lakitu hätte kein gutes Herz! Die Regenbögen geben Mario immer eine bestimmte Bewegungsrichtung vor. Die Angaben „RECHTS“ und „LINKS“ beziehen sich auf Marios Sicht, wenn er in die jeweilige Bewegungsrichtung blickt. Im Zweifelsfall solltet Ihr stehenbleiben und mich direkt hinter Mario dirigieren – schon wißt Ihr, wohin die Reise gehen muß...





REISE AUF DEN REGENBÖGEN!



Die Suche nach dem ersten Stern kann beginnen. Ausgehend von Marios Bewegungsrichtung bei der Ankunft an den vier drehenden Plattformen muß er sich nach rechts orientieren, um den richtigen Weg einzuschlagen. Am Ende einer längeren Plattform befindet sich ein weiterer Teppich, der Mario ein Stückchen mitnimmt. Zwischen den Hindernissen, die den Weg des schwebenden Transportmittels versperren, sollte Mario darauf achten, immer wieder auf den Teppich zu springen, damit dieser nicht verschwindet. Am Ende dieses Regenbogenabschnitts hat Mario die Möglichkeit, den Weg in zwei Richtungen fortzusetzen – entscheidet Euch für den linken Teppich!

Dieser Regenbogen führt nach kurzer Fahrt an einem Kreisel vorbei, dessen Armen Mario mit eleganten Sprüngen ausweichen sollte. Hat Mario den Kreisel überwunden, folgt die schwierigste Stelle dieser Fahrt. Drei Hindernisse gilt es zu überwinden. Hier muß Marios Absprungtiming absolut präzise sein, sonst endet die Suche nach dem ersten Stern an dieser Stelle. Nach diesem Punkt kann Mario endlich wieder eine feste Plattform greifen, die den Weg zum Schiff bildet. An dessen Bug befindet sich der erste Stern!



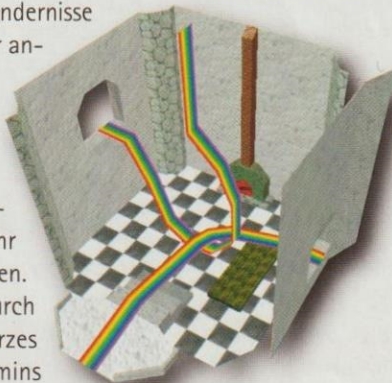
SUCHE DAS HAUS AM HIMMEL!

Der erste Teil des Weges zum zweiten Stern ist identisch mit dem Weg zum ersten Stern. An der Stelle, an der Mario auf den linken Teppich springen mußte, führt der Weg jetzt aber über den

rechten Teppich weiter. Gleich zu Beginn dieses rechten Regenbogens versperren zwei hohe Hindernisse Mario den Weg. Er sollte bis zum letzten Moment auf dem Teppich bleiben und dann mit einem Rückwärtssalto auf die Hindernisse springen. Von dort aus kann er den Teppich auf der anderen Seite wieder bequem erreichen.

Auf dem Weg durchs Haus kann Mario ein wenig verschlaufen, um für die folgenden Hindernisse gewappnet zu sein. Wendet hier die bereits erprobte Sprungtechnik zur Überwindung der Hindernisse an. Allerdings müßt Ihr Marios Sprungrichtung genau im Auge behalten. Anschließend führt der Weg Mario nochmals durch das Innere des Hauses. Hier gilt es, durch kurzes Verlassen des Teppichs den Flammen des Kamins geschickt auszuweichen, denn Ihr seid dicht vor dem Ziel.

Gleich kann Mario einen weiteren Stern auf seinem Konto verbuchen!



3

FINDE DIE ACHT ROTEN MÜNZEN!

REGENBOGEN RASEREI

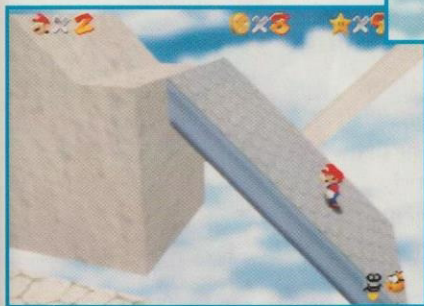
KURS
15



Alle roten Münzen befinden sich in einem kleinen Labyrinth. Mario findet es, wenn er an den vier drehenden Plattformen geradeaus weitergeht. Innerhalb des Labyrinths sind die roten Münzen nicht besonders schwierig zu finden, sondern besonders schwierig zu erreichen. Mario muß seine verschiedenen Sprungkünste geschickt kombinieren, um sich den einzelnen Münzen zu nähern. Wandsprünge und Seitwärtssalti haben sich als bestes Mittel erwiesen, das Labyrinth zu meistern. Sollte Mario durch Unachtsamkeit Energie verlieren, kann er sich am transparenten Herz hinter dem Labyrinth erholen. Übrigens: Über dem transparenten Herz befindet sich ein hoher Schacht. Wenn es Mario gelingt, diesen Schacht durch Wandsprünge zu bewältigen, kann er mit Buddy sprechen. Auch jede Mengen blauer Münzen soll es hier geben.

4

LASS DICH VON DER BRISE TRAGEN!



Jetzt wird es Zeit, daß Mario den linken Weg erkundet, den die drehenden Plattformen ihm ermöglichen. Dort ist eine lange Stange zu finden, die er zunächst einmal hinunterrutschen sollte. Anschließend gelangt Mario zu einer Wippe. Diese sollte er soweit kippen lassen, daß er den nächsten hohen Block mit einem beherzten Sprung erreichen kann. Von dort aus geht es weiter zu einer schwingenden Plattform, auf der unser geschickter Mario ohne

Probleme stehen kann. Allerdings muß er darauf achten, den Absprung nicht zu verpassen, denn Sprünge von beweglichen Objekten sind mehr als tückisch.

Weiter geht es vorbei an einem Feuerspeier und endlich wieder auf eine feste Ebene. An deren Ende sollte Mario eine Pause einlegen und den weiteren Weg beobachten. Er muß jetzt nämlich auf eine fahrende Plattform springen. Das richtige Timing ist hier entscheidend über Sieg oder Absturz. Springt erst, wenn Ihr sicher seid, die gelbe Plattform erreichen zu können. Nach der gelben Plattform führt Euch der Weg nach links einen rutschigen Hang hinauf. Dieser läßt sich dank der Stufen jedoch ohne

Probleme bewältigen. Dann folgt nochmals eine der schwingenden Plattformen, die Mario ja bereits bestens kennt, und der Stern schwebt vor ihm in der Luft. Es ist immer wieder schön, ein derartiges Erfolgserlebnis mit der Kamera mitverfolgen zu können.

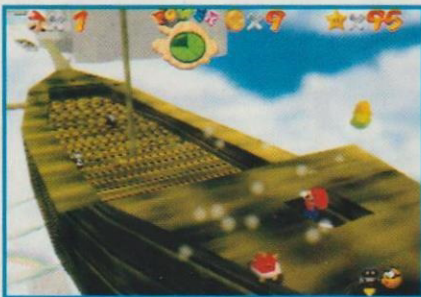


ÜBERWINDE DIE MACHT DER DREIECKE!

Die Suche nach dem fünften Stern gestaltet sich relativ einfach, denn der Weg ist der gleiche, den Mario bereits auf der Suche nach Stern Nr.4 eingeschlagen hat. Jedenfalls bis zum schrägen Abhang mit den Stufen. Dort muß Mario jetzt aber geradeaus gehen, anstatt den Abhang nach oben zu klettern. Nach kurzer Zeit erreicht er einen lila Bodenschalter, der in diesem Fall kleine Pyramiden für eine kurze Zeit in Plattformen verwandelt. Diese Plattformen muß Mario nutzen, um weiter nach oben zu gelangen und den Stern zu erreichen. Die Zeitspanne, in der die Pyramiden begehbar sind, ist knapp bemessen. Deshalb darf sich Mario hier keine Fehler erlauben. Aber mit ein wenig Übung und Eurer tatkräftigen Unterstützung gelangt unser Mario sicher ans Ziel! Ich zähle auf Euch!



SCHAU DIR DEN REGENBOGEN AN!



Bevor er den sechsten Stern sein Eigentum nennen kann, muß Mario einige Vorbereitungen treffen. (Sofern er diese noch nicht erledigt hat). Es ist auf alle Fälle unverzichtbar, die explosive Power der Kanonen zu nutzen. Ohne sie ist der Stern nämlich nicht zu erreichen. Sprecht also mit Buddy auf dem Labyrinth mit den roten Münzen. Anschließend muß sich Mario wieder an Deck des Schiffes begeben, auf dem er bereits Stern Nr. 1 finden konnte. Hier steht die feuerbereite Kanone. Mario muß in sie hineinklettern und das Fadenkreuz anschließend so ausrichten, daß es in die Mitte des Regenbogenkreises zeigt. Wenn Ihr richtig gezielt habt, landet Mario nach dem Abschub auf einer einsamen Plattform.

Hier wiederum langweilt sich eine !-Box vor sich hin. Ihr Inhalt ist schnell geborgen: Ein Powerstern!



BOWSERS KURSE



BOWSERS SCHATTENWELT

BOWSERS LAVASEE

BOWSERS LUFTSCHLOSS

 60

 56


 32

 8

 8

 8

 6

 8

 28

 82

 80

 76

 6

 7

 5

 1

 2

 2

BOWSERS SCHATTENWELT



Eigentlich wollte Mario ja in das Toadstool-Ge-
mälde hüpfen und
seiner Angebeteten

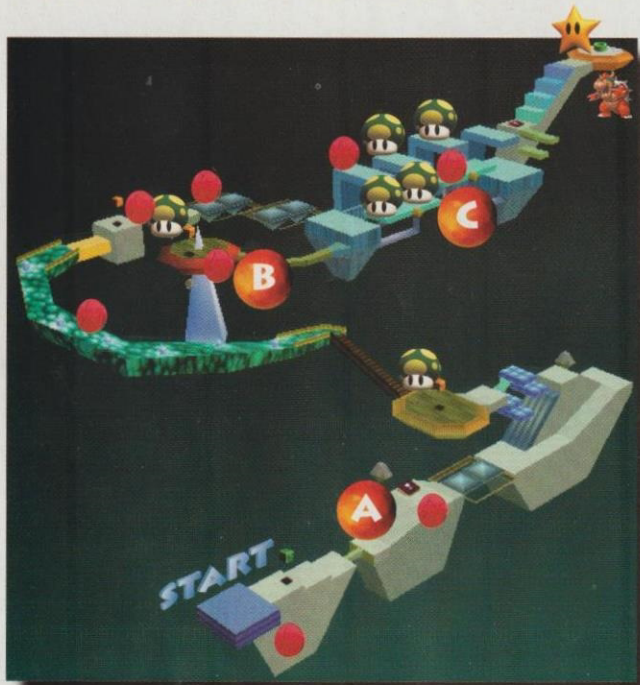


MÜNZEN- KOLLEKTE

einen dicken Schmatzer verpassen. Aber wie das Leben nun einmal so spielt, kam alles ganz anders. Der Boden öffnete sich unvermittelt und Mario plumpste hilflos in die Falle hinein. Nun befindet er sich in Bowsers gruseliger Schattenwelt und ist mächtig sauer...

Die meisten der roten Münzen in diesem Kurs sind relativ leicht einzusammeln. Problematisch wird es für Mario nur, wenn es um die ersten beiden Münzen geht. Um sie zu erhalten, muß er zuerst den lilafarbenen Bodenschalter auslösen.

Dadurch entstehen Steinblöcke, auf denen Mario zu den Münzen laufen kann. Die Zeit ist allerdings begrenzt und Mario sollte vor allem beim Einsammeln der ersten Münze richtig Gas geben. Außerdem muß Mario darauf achten, nicht in den Strahl des Flammenwerfers zu geraten, der sich vor dem Bodenschalter befindet. Sollte dieser Fall aber doch einmal eintreten, so denkt daran, daß Ihr Mario auch mit brennendem Hosenboden immer noch ein wenig steuern könnt. Ich meine natürlich, daß Marios Hosenboden brennt, nicht Eurer! Ihr seid mir vielleicht ein paar Scherzkekse...



B GRAT- WANDERUNG

Ja, da staunt der Held und der Fachmann wundert sich. Mario muß über eine schmale Brücke hinüber auf die schwebende Insel marschieren. Vorsichtig tastet sich Mario Schritt für Schritt über den schmalen Holzsteg. Eine falsche Bewegung und sein Schicksal ist besiegelt. Dem Helden werden die Knie weich wie Oma Lakitus Schokopudding, doch er gibt nicht auf und wankt hinüber auf die rettende Plattform. Dort wird er für seine Mühe reichlich belohnt. Es erwarten ihn einige gelbe Münzen, eine rote Münze und ein Extraleben-Pilz, der sich in einer !-Box befindet. So etwas nennt man wohl fette Beute!



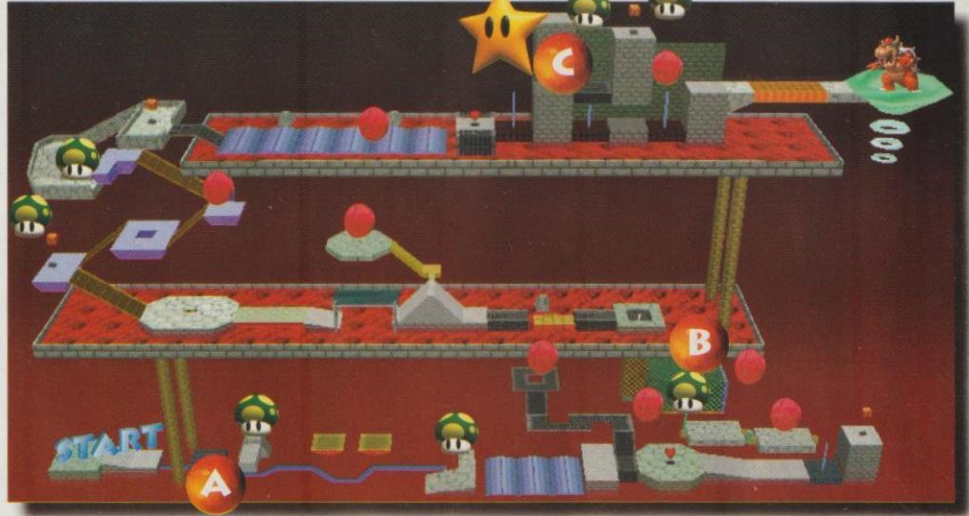
HEISSE WIPPEN UND EISKALTE SPRÜNGE

An dieser Stelle befinden sich zwei große Wippen, mit denen Mario eigentlich bereits nach kurzer Zeit ganz gut zurecht kommt. Schwierigkeiten hat er nur bei dem Versuch, auf eine der Plattformen über ihm zu gelangen. Die letzte der beiden Wippen sollte er als Sprungchance zweckentfremden, um auf die letzte Plattform nach oben zu springen. Jetzt steht er mit stolzgeschwellter Brust oben auf der Steinplattform. Von hier aus kann er nach ganz links hüpfen, um die rote Münze zu erreichen. Um den ersten Sprung auszuführen, muß Mario extrem weit springen. Ich hoffe, Ihr beherrscht mittlerweile den Weitsprung, den Ihr dank des Z-Triggers präzise ausführen könnt. Wenn nicht, habt Ihr ein echtes Problem!

Im Keller des Schlosses hat Mario kurz vor dem neunten Kurs einen kleinen Schacht entdeckt. Kurzentschlossen hüpft er hinein und landet in Bowers Lavasee. Die Hitze erscheint dem Mann mit der Mütze schier unerträglich.

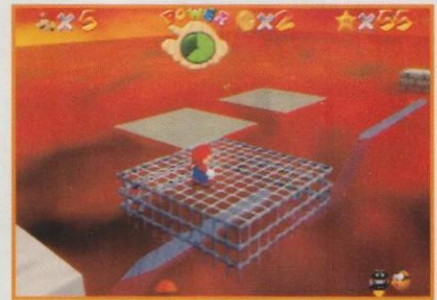
Schwaden stinkenden Schwefelgases strömen ihm in das empfindliche Riechorgan. Dies ist wirklich der ideale Ort für Bowers Versteck.

Es wird Zeit, daß Mario den alten Fiesling aus der Reserve lockt...



A LAVA-LIFT

Gleich zu Beginn des Kurses wird Mario in Staunen versetzt. Ein großes Gittergerüst dient ihm als Lift über die brodelnd heiße Lava. Allerdings kann er sich hier immer nur vorübergehend aufhalten, da das Gitter fieserweise dann und wann in die Lava taucht. Doch auch das ist kein großes Problem. Mario muß einfach den richtigen Zeitpunkt zum Absprung finden und sich auf eine Steinplattform retten. Von dort aus kann er dann zurück auf das Gitter springen, sobald es wieder auftaucht. Einfache Sache, oder?

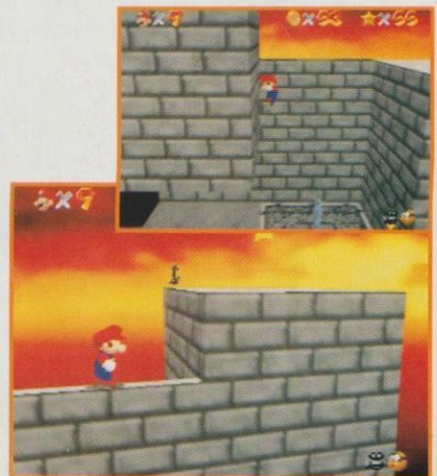


B LIFT ADE!

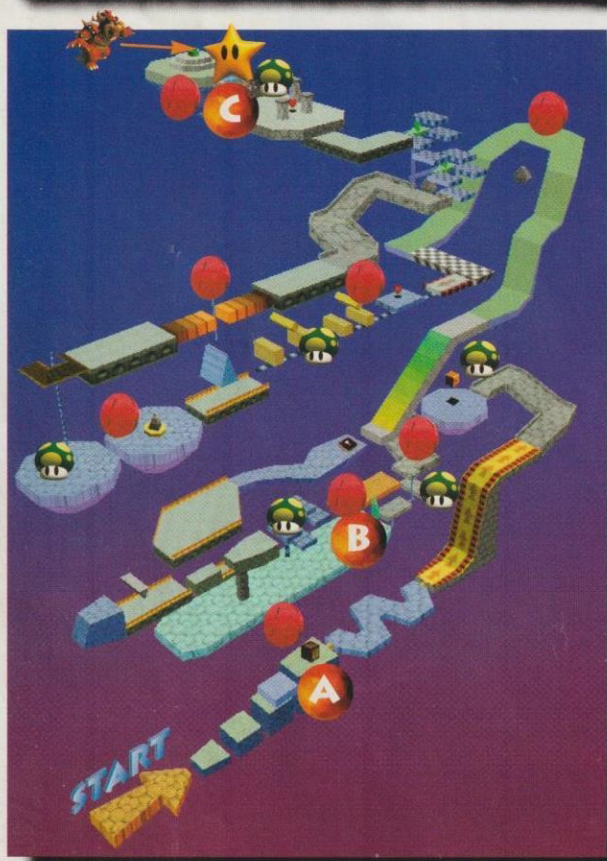
An dieser Stelle befindet sich ein Lift, der Mario nach oben transportiert. Bleibt der Klempner jedoch stehen und läßt den Lift ohne Personenerfracht nach oben sausen, ist der Weg in den Abgrund frei. Ein beherzter Sprung in den Aufzugschacht und Mario kann die rote Münze einsammeln, die sich dort versteckt hält. Er braucht sich nicht vor einer unfreiwilligen Bekanntschaft mit der glühenden Lava zu fürchten, da er sicher auf festem Boden landet. Großes Lakitu-Ehrenwort!

C DER HÖCHSTE TURM IM LANDE!

Ist es Mario gelungen, alle acht roten Münzen einzusammeln, so erscheint der Powerstern auf dem höchsten der Steintürme. Mittels zweier geschickter Wand-sprünge zwischen dem größten und dem mittleren Turm kann Mario die Spitze des mittleren Turmes erreichen. Von dort aus muß er entweder mit einem Weitsprung nach links auf den größten Turm springen, oder über den schmalen Grat wandern. Letztere Variante muß man aber eindeutig als die schwierigere bezeichnen. Bevor Mario den Powerstern berührt, kann er übrigens auf dem größten Turm zuvor noch einen Extraleben-Pilz einsammeln.



BOWSERS LUFTSCHLOSS



70 Sterne muß Mario in der Tasche haben, um Bowers Thronsaal betreten zu können. Hat er noch nicht so viele Sterne eingesackt, so verwandeln sich die Stufen in eine endlose Dauertreppe. Am Ende der Treppe erblickt Mario das Bildnis des Schreckens – ein Bowsergemälde. Beim Anblick der häßlichen Fratze läuft sogar unserem mutigen Helden ein Angstschauer über den Rücken.



A SCHICKT DIE KISTE AUF DIE PISTE



An dieser verzwickten Stelle kann Mario am Boden den Schatten einer roten Münze erblicken. Mit einem einfachen Sprung kann er sie aber nicht erreichen. Er muß zunächst die große Kiste nach links schieben. Dann kann er auf sie draufhüpfen und von dort aus nach oben in die Höhe schnellen, um die erste rote Münze einzusammeln. Dabei sollte er darauf achten, daß er auf der herausfahrenden Plattform unter ihm landet. Deshalb sollte unser Mario genau im richtigen Zeitpunkt abspringen und nicht einfach wild drauflos hüpfen.

B VORSICHT STUFE!



Auf seiner Suche nach den acht roten Münzen sollte Mario keinen Winkel auslassen und wirklich überall nachschauen. Selbst an den unmöglichsten Stellen kann sich noch eine Überraschung verbergen. So auch hier an dieser Stelle. Genau unterhalb der Wippe befindet sich ein großes Felsplateau, auf dem sich Mario zum Glück gefahrlos bewegen kann. Schaut er nun am Rand des Plateaus entlang, so kann er auf einer Seite eine kleine Stufe entdecken. Auf ihr befindet sich eine rote Münze. Nur noch ein kleiner Hüpfen und – schwupps – ist die nächste Münze im Sack.



C UNTER DER BRÜCKE VERSTECKT



Die nächsten roten Münzen findet Mario mehr oder weniger problemlos auf seinem Weg nach oben. Doch als er die Spitze des Luftschlosses erreicht, fällt ihm auf, daß ihm noch eine Münze fehlt. Wenn er seine Umgebung von der Brücke aus genauer betrachtet, kann er unter der Brücke einen schmalen Vorsprung erkennen. Genau dorthin muß der kleine Installateur springen, um die letzte rote Münze einsammeln zu können. Hat er dies geschafft und den Powerstern in die Tasche gesteckt, kann der tapfere Held sich dem großen Finale widmen.



Ich kann Euch sagen, mir flattert schon jetzt das Herz. Bumm, bumm, bumm! 207,8 Schläge pro Minute! Das wird der aufregendste Kampf, der je in einem Videospiel stattfand. Die Zeit ist reif...

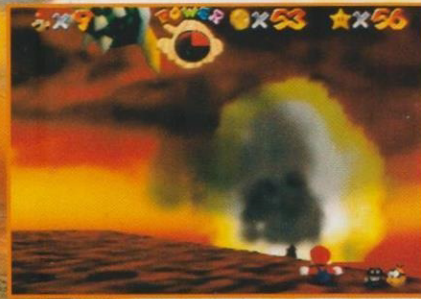
BOWSER, BOWSER UND WIEDER BOWSER



In den drei Welten trifft Mario je einmal auf den König der Koopas, den schrecklichen Bowser. Um ihn zu besiegen, muß der kleine Handwerker versuchen, sich hinter Bowser zu stellen und ihn am Schwanz zu packen. Sobald Mario den Bowerschwanz in der Hand hält, müßt Ihr den Analog-Stick zügig im Kreise drehen. Je schneller Ihr den analogen 3D-Joystick bewegt, desto schneller wirbelt Mario den Prinz des Bösen herum. Nun muß der Klempner versuchen, das Monster gegen eine der Bomben am Rande der Plattformen zu werfen. Nach einem Volltreffer macht Bowser freiwillig einen Rückzieher.



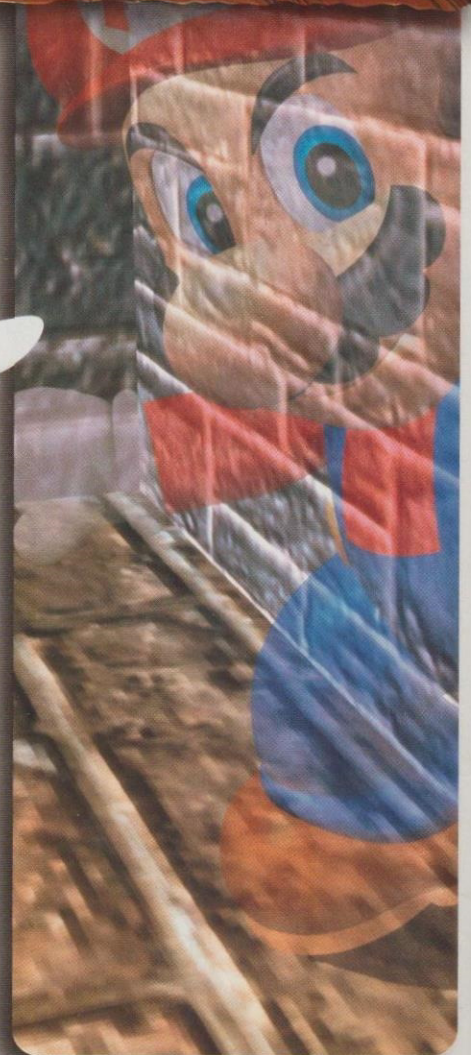
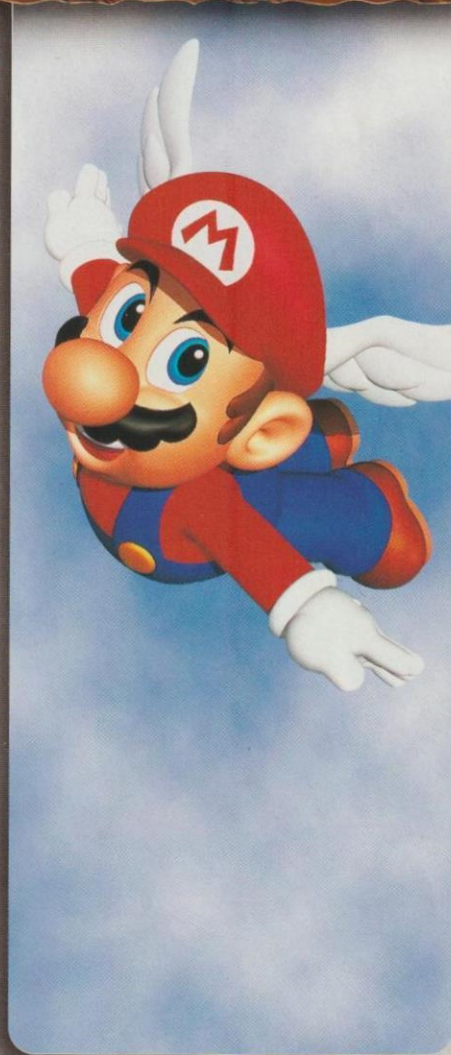
Das zweite Aufeinandertreffen der beiden Giganten gestaltet sich deshalb besonders knifflig, weil Bowser durch sein mächtiges Aufstampfen die Plattform in Bewegung bringt. Mario muß alle Kräfte mobilisieren und findet nur mühevoll Halt.



Beim dritten und finalen Kampf gegen Bowser genügt es nicht, den Bösewicht nur einmal gegen die Bomben zu werfen. Insgesamt dreimal muß das Ungetüm bombardiert werden. Außerdem verfügt Bowser im letzten Kampf über neue Angriffsattacken. Er kann jetzt nicht nur seine üblichen Flammen ausspucken, sondern läßt auch noch blaue Flammen regnen. Dazu stampft er noch mächtig auf und löst damit gewaltige Schockwellen aus.

Bei aller Hektik solltet Ihr trotzdem versuchen, die ab und zu erscheinenden gelben Münzen einzusammeln. Sie verhelfen Mario zu neuer Energie und mobilisieren neue Kräfte. Schwierig wird es auch, wenn Ihr Bowser von der Plattform heruntergeworfen habt. Er springt dann nämlich in die Kampfarena zurück und bricht auf diese nette Art und Weise einen Teil davon ab. So nach und nach bleibt dann nicht mehr viel von der Plattform übrig. Für Mario wird es dann immer komplizierter, an Bowser heranzukommen. Ich bin aber recht zuversichtlich und denke mal, daß Mario diesen Kampf gewinnen wird. Schließlich unterstützt Ihr ihn ja tatkräftig. Da kann einfach nichts mehr schiefgehen, oder etwa doch?

SCHALTER- PALÄSTE



Erst wenn Mario die jeweiligen bunten Schalter aktiviert, werden die halbdurchsichtigen !-Boxen in den Kursen ausgefüllt. Die grüne, blaue oder rote !-Box birgt jeweils eine spezielle Kappe, die Mario ganz besondere Fähigkeiten verleiht.



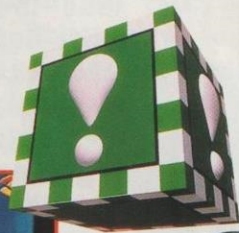
Tief in der grünen Giftgrotte (Kurs 6) wartet der Eingang des grünen Schalterpalastes. Unser Held muß durch einen Sprung in die Metallmasse in einen speziellen Bereich vordringen. Nur so kommt er an das düstere Gebiet des grünen Schalters heran. (siehe Seite 41–46)

GRÜNER SCHALTERPALAST

MARIO ALS TERMINATOR

Nach dem Sprung in die Metallmasse schaut Mario verdutzt auf seinen Körper und erkennt auf seiner gesamten Klempnerstatur einen glänzenden, frisch polierten Metallpanzer. Schon bei der kleinsten Berührung haben seine Gegner jetzt nichts mehr zu lachen. Am Ende des finsternen Ganges erspäht Mario dann einen der versteckten Schalter. Mit einem zielsicheren Sprung drückt er den grünen Schalter herunter und aktiviert in diesem Moment alle halbdurchsichtigen grünen I-Boxen in sämtlichen Kursen.

Sollte Mario danach irgendwo auf eine grüne I-Box treffen, so kann er sich jederzeit eine der modischen Titanenkappen abholen und sich damit in eine edle Metallmasse verwandeln.



DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

Rund um den Steinsockel, auf dem der grüne Schalter ruht, sind in- und außerhalb des Wassers acht rote Münzen verteilt. Ohne seine Titanen-(Bade-)kappe sollte sich Mario jedoch nicht ins Wasser begeben, da er sonst vom Sog gepackt und den Wasserfall außerhalb des Schlosses heruntergespült wird. Diese Wassermärsche lohnen sich unbedingt. Schließlich kann der Held nach dem Sammeln der acht roten Münzen einen weiteren goldenen Stern in Empfang nehmen.



ROTER SCHALTERPALAST



Der Traum vom Fliegen wird auch für wohlgenährte Klempner Wirklichkeit, wenn der rote Schalter gefunden und aktiviert wurde. Konnte Mario in seinem Abenteuer bereits zehn Powersterne ergattern, scheint ein Sonnenstrahl auf den runden Teppich in der Eingangshalle des Schlosses. Wenn Ihr nun Marios Sicht einnehmt und in die Quelle des Lichtes schaut, findet Ihr Euch an einem geheimen Ort wieder.



HERR DER LÜFTE



Friedlich segelt Mario sogleich frei durch die Lüfte und kann – umringt von vier Türmen – eine runde Ebene erkennen, die aus den Wolken ragt.

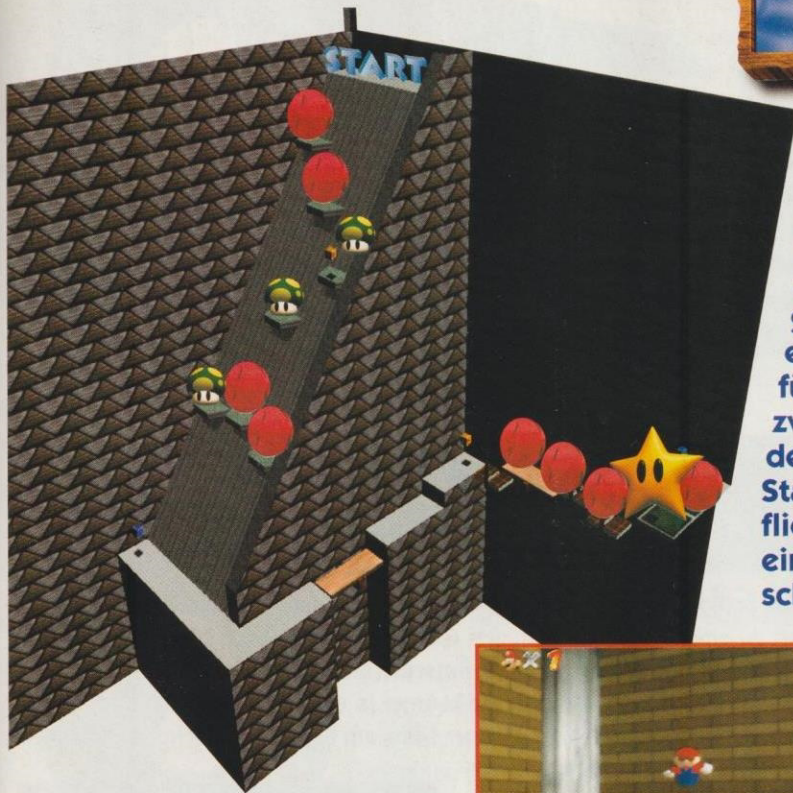
Inmitten ruht der mächtige rote Schalter. Ohne Flugangst steuert der kleine Mann auf den Schalter zu und aktiviert ihn mit einem Ruck. Jetzt kann Mario in sämtlichen roten !-Boxen aller Kurse eine Federkappe finden, die den Traum vom Fliegen ratzfatz realisiert.

DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

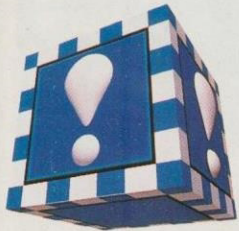
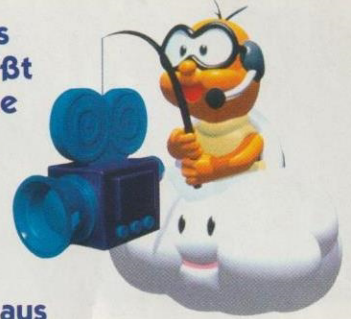
Rund um das Gebiet der Steinebene, auf der der rote Schalter thront, erkennt Mario Ringe, die aus gelben Münzen zusammengesetzt sind. Versucht der kleine Überflieger stets durch diese Ringe zu segeln, so schwebt er ganz von selbst an die roten Münzen heran. Kann Mario während seines Flugs alle acht roten Münzen einsammeln, erscheint auf dem Steinplateau des roten Schalters ein glänzender Powerstern.



BLAUER SCHALTERPALAST



Im Keller des Schlosses stößt Mario auf eine Tür, hinter der ein Wassergraben in einen Raum führt, in dem zwei Steinpfeiler aus dem Wasser ragen. Durch eine wuchtige Stampfattacke auf jeden der beiden Pfeiler fließt das Wasser in diesem Raum ab und eine Tür wird sichtbar. Neugierig durchschreitet der Held die Tür und findet sich im Burggraben des Schlosses wieder, der ebenfalls ausgetrocknet ist. Schon aus der Ferne kann der Held ein Loch erkennen, das geradezu zu einer genaueren Untersuchung einlädt.



UNSICHTBARE MÄCHTE

Erst rutscht Mario sich an einer schrägen Ebene seinen Hosenboden heiß und dann wird er noch von Feuerbällen traktiert. Erst nach einem mühsamen Marsch über Wippen und Aufzüge kann der Held den heißersehnten blauen Schalter aktivieren. Die Tarnkappe, die jetzt in jeder blauen I-Box zu haben ist, läßt den Helden unsichtbar für Gegner werden. Auch kann Feuer ihm nichts anhaben und sogar manche Wände sind nun Luft für unseren Helden.

DIE ACHT ROTEN MÜNZEN

Auch in diesem äußerst heiklen Gebiet unter dem Burggraben des Schlosses sind acht rote Münzen versteckt. Es ist nicht einfach, die Absätze auf der schrägen Ebene zu erreichen. Aber eine Stampfattacke stoppt umgehend jede Rutschpartie. Wie gewöhnlich blitzt nach dem Einsammeln der acht roten Münzen ein goldener Powerstern auf.



GEHEIME STERNE



Wenn Ihr bislang alle Sterne zusammengezählt habt, werdet Ihr feststellen, daß zu den 120 Sternen noch der eine oder andere fehlt. Einige spezielle Kunststücke muß der kleine Held mit der roten Mütze noch unter Beweis stellen, bis der absolute Triumph perfekt ist.



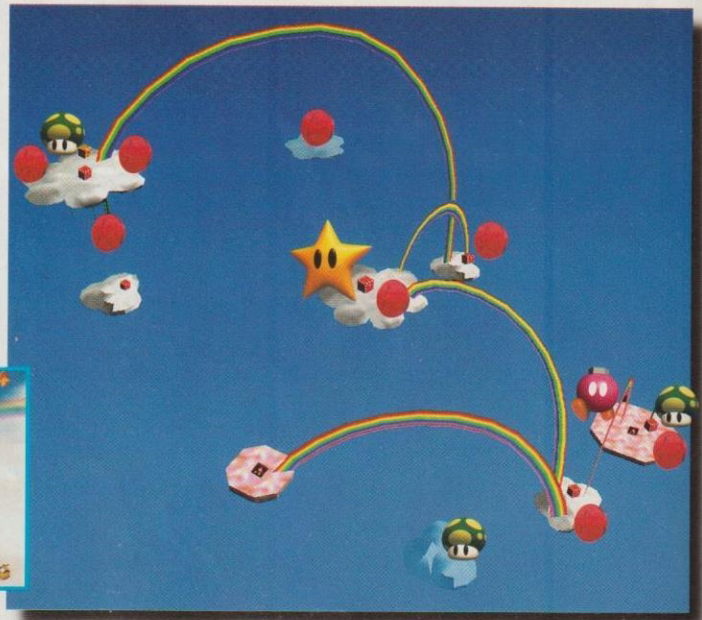
TOADSTOOLS RUTSCHBAHN

Die rechte obere Tür der Schloßhalle läßt sich öffnen, wenn Mario im Besitz mindestens eines Sternes ist. Sie führt zu einem Raum, in dem drei Gemälde der hübschen Prinzessin hängen. Das rechte Bild bringt Mario zu einer Rutsche, die er im Affenzahn nach unten gleiten kann. Gleich zwei Powersterne kann er in diesem versteckten Kurs ergattern. Der erste Stern wartet in einer !-Box am Ende der Rutschpartie. Um den zweiten Stern zu erhalten, sollte Mario ein wenig üben. Schließlich muß er die Zielinie in einer Zeit unter 21 Sekunden erreichen.
 Kleiner Tip: Springt nach dem Tunnel beim ersten Absatz nach links über die Umrandung. Tolle Abkürzung!

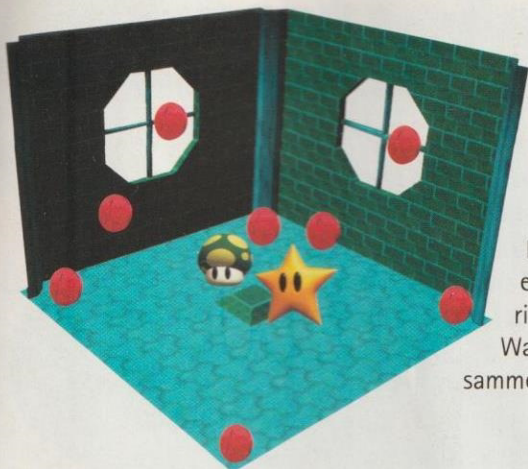


REGENBOGEN-FEUERWERK

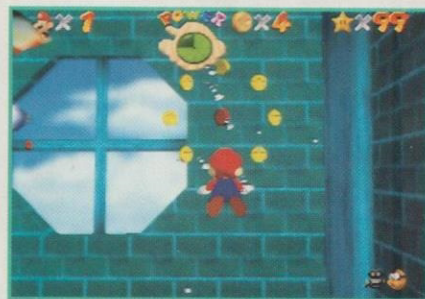
Im zweiten Stock des Schlosses kann Mario mit einem Wandsprung den Absatz links der Uhr erklimmen. Mit einer Federkappe ausgerüstet, segelt der Klempner durch die Lüfte und kann auf verschiedenen Wolken zwischenlanden. Mit Hilfe der Kanone muß Mario nun alle Ebenen besuchen und die acht roten Münzen einsammeln, sodaß ein goldener Powerstern erscheint.



VERSTECKTES AQUARIUM



In dem Raum des Schlosses, in dem das Bild der Piratenbucht-Panik (3. Kurs) hängt, kann Mario an den Wänden zwei schwarze Löcher entdecken. Nach einem Rückwärtssalto untersucht er diese genauer und findet im ersten Raum einen Pilz für ein Extraleben und im nächsten Loch einen geheimen Zugang zum Aquarium. Acht rote Münzen sind unter Wasser verteilt, die nach dem Einsammeln einen Stern entstehen lassen.



HASENJAGD NACH ZWEI STERNEN

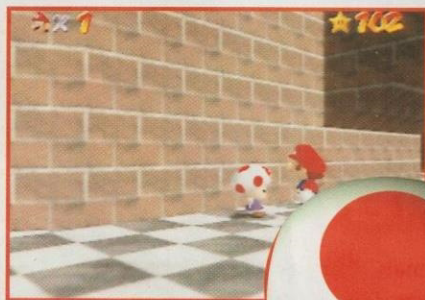
Untersucht Mario das Kellergewölbe des Schlosses, so trifft er bald auf einen scheuen Hasen, der ängstlich vor dem Helden flüchtet. Mittels gekonnter Sprungattacken kann Mario aber das Häschen einfangen und ihm einen Stern entlocken.

Im späteren Abenteuer läuft ihm der Möhrenliebhaber nochmals im Keller vor die Füße. Ist auch diese Hasenjagd erfolgreich, erhält Mario einen weiteren Stern.



TOADS GESCHENKTE STERNE

Beim Durchstöbern der Innenräume des Schlosses trifft Mario auf einige Toads, die ihn mit hilfreichen Informationen füttern. Nicht nur der Wissensdurst sollte dem Helden Anlaß für ein Gespräch geben, sondern auch die Tatsache, daß mancher Toad eine Überraschung parat hat. Beim Smalltalk mit dem Pilz im Raum, der zur grünen Giftgrotte (Kurs 6) führt, wird Mario ein goldener Stern überreicht. Der Toad im 1. Stock des Schlosses, der dem Bild von Kurs 12 gegenübersteht, zeigt sich ebenfalls als sehr spendabel. Den letzten Stern besitzt ein Pilzkopf, der sich im 2. Stock des Schlosses herumlangweilt. Redet einfach freundlich mit allen Toads und Ihr könnt die goldenen Sterne in Empfang nehmen.



ZU GUTER LETZT...

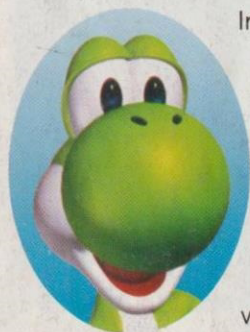
... WAR DAS WIRKLICH SCHON ALLES?



Konnte der kleine Abenteurer mit der blauen Latzhose jeden Winkel des Schlosses auf den Kopf stellen und alle Aufgaben bravourös meistern, sind ihm 120 Sterne gewiß.

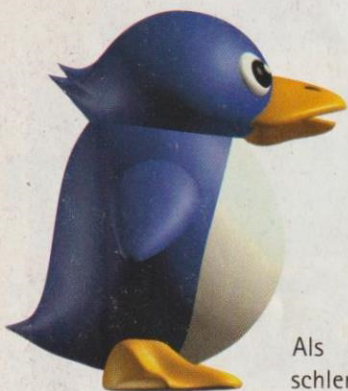
Nun ist alles erkundet und entdeckt, wovon ein Klempner nur träumen kann. Wirklich alles? Nein, noch nicht ganz! Eine kleine Belohnung steht natürlich für alle diejenigen noch aus, die sich die Mühe gemacht haben, nach allen 120 Powersternen zu forschen.

EIN GUTER ALTER FREUND



In dem Augenblick, in dem Mario den 120ten Stern an sich reißt, öffnet sich im Garten vor dem Schloß das Gitter zur Kanone, die dort schon seit Beginn des Abenteuers versteckt unter der Erde ruht. Mit lautem Knall kann sich der erfolgreiche Held auf das Dach des Schlosses schießen lassen. Und wen trifft er dort? Seinen alten Kumpel Yoshi!

Dieser begrüßt den Helden voller Freude und füllt dessen Lebenskonto auf 100 auf. Einige Extraleben liegen zusätzlich noch auf dem Dach des Schlosses verstreut und mit der Federkappe, die Mario dort finden kann, schwebt der lustige Klempner dann glücklich über den Schlossgarten. Wirklich ein Bild für Götter!



SCHWERES RENNEN

Als Mario nochmals durch die Welten schlendert, stattet er dem großen Pinguin an der Rutsche in Kurs 4 einen zweiten Besuch ab. Wie er jedoch feststellen muß, ist das Tierchen ganz schön aus dem Leim gegangen und hat einige Pfunde zugelegt. Trotzdem fordert der Pinguin den Helden erneut zu einem Rennen auf, natürlich 'nur um die Ehre'!

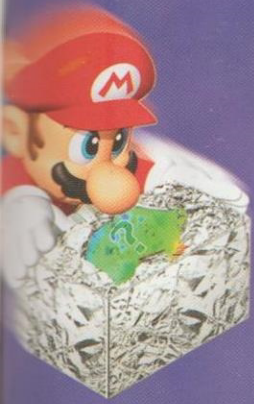


HIP, HIP, HURRA!

Das Gespräch mit Yoshi fördert noch eine Überraschung für unseren kleinen Mann zutage. Als Mario zu einem Dreiersprung ansetzt, wird ihm schnell klar, daß sich dieser verändert hat. Neugierig probiert der Klempner gleich aus, welche großen Sprünge sich mit der neuen Technik machen lassen.



MEHR NEWS? MEHR INFOS? MEHR SPIELE? MEHR FUN? MEHR NINTENDO?



Im Abo kostet das Heft DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr) und beschert Euch sechs Ausgaben des CLUB NINTENDO Magazins und die exklusive Power Prämie, die Ihr nur als Abonnent erhaltet! Abo-Karten erhaltet Ihr unter der Adresse CLUB NINTENDO, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim oder in jedem CLUB NINTENDO Magazin.

Kein Problem! CLUB NINTENDO, das Videospieldmagazin von den Nintendo-Profis, informiert alle zwei Monate über die neusten Spiele und Entwicklungen, verrät die heißesten Tips und Tricks zu Euren Lieblingsgames und bietet außerdem Comics, Rätsel und jede Menge Wettbewerbe, bei denen sich das Mitmachen lohnt. CLUB NINTENDO ist die Pflichtlektüre für jeden Nintendo-Fan!



CLUB NINTENDO gibt es kostenlos bei Eurem Nintendo Händler oder als Abo direkt nach Hause.

Begebt Euch mit **CLUB Nintendo** auf eine Achterbahnfahrt durch die bunte Welt der Videospiele!



CLUB NINTENDO, alle zwei Monate neu! Mit News, Reportagen, Tips & Tricks, Interviews, Comics, Rätseln und jeder Menge Infos zu Euren Lieblingsspielen!

RETTET DIE PRINZESSIN!



Jetzt wird es aber Zeit. Prinzessin Toadstool sitzt mächtig in der Patsche, denn der böse Bowser hält sie gefangen. Und es gibt nur einen, der sie retten kann. Ein Fall für Super Mario! Mit Eurer Unterstützung macht er sich sofort auf den Weg, um das Geheimnis der 120 Powersterne zu lüften. Wenn Ihr dabei verzweifelt nach Abkürzungen, Warps, Tricks, geheimen Kursen und Special-Tips sucht, dann haltet Ihr bereits das goldrichtige Buch in Euren Händen.

Der offizielle Nintendo Spieleberater bietet Euch die Lösung aller Spielerprobleme. Detaillierte Levelkarten, ultracoolen Tips der Nintendo Profis und genaue Beschreibungen jedes einzelnen Kurses werden sowohl Anfängern wie auch Spieleprofis das Leben ein Stück leichter machen.

Also, jetzt oder nie! Schnappt Euch dieses Meisterstück der Videospieldliteratur und helft Mario dabei, alle Sterne einzusammeln. Nur so kann er seine geliebte Prinzessin aus den Mauern des Schlosses befreien und den König der Koopas besiegen.

Das größte Abenteuer aller Zeiten kann beginnen!



0 45496 49028 7